

BRAVO
Sonderheft Nr. 1 2000
öS 58 · sfr 7,20 · Lire 9.800 · bfr 162
FF 31,50 · Ptas 900
DM 6,90
ScreenTrix
Besser spielen mit Tipps, Tricks & Lösungen
Alle Tipps getestet!
SATTE
850
TIPPS & CHEATS
11
LÖSUNGS-
STRECKEN
PLAYSTATION
PC
GAME BOY
NINTENDO 64
DREAMCAST
Durchgespielt:
Tomb Raider 4 · Pokémon
Final Fantasy 8 · Gran Turismo 2 · DK 64
Indiana Jones · Rayman 2 · und mehr!
Zu gewinnen: 3 Spiele-PCs & 3 Dreamcasts
4 394754 306904 01
BRAVO ScreenTrix
Tipps für alle wichtigen Systeme
Jeder Cheat getestet

INHALT



Lösungsstrecken



Abenteuer-Action in Ägypten! Lara kann jedes Secret brauchen. Wo alle 70 versteckt sind, verrät Dir dieser Lösungsweg



Kompetente Starthilfe für Nachwuchs- und Profi-Fahrer



Hexe tot, alles gut? Coole Zusatz-Jobs für engagierte SEED-Söldner



Fahrt mehr Kart! Speed-Tipps und geheime Abkürzungen



Mit Hut, Peitsche & Machete: Helft Indy auf die Sprünge!



Aktion „Rettet die Lums“: Hier wird Dir jeder Level vorgespielt



Für Poké-Trainer: eine Marschroute durch die Monster-Welt



Rare-Münze? Bananen-Feen? Geheimnisse und Mini-Spiele



Die TRIX-Kampfschule führt zu wahrer Meisterschaft!



Feg Driver X von der Straße! Die Schleichwege helfen Dir



Howdy, Rowdy: Als Taxifahrer am Limit

Alle Spiele auf einen Blick

Alle Spiele alphabetisch geordnet

28 Playstation

60 PC

74 Game Boy

82 Nintendo 64

96 Dreamcast

Cheaten? So geht's!

Richtiges Tricksen will gelernt sein! Hier findet Ihr Erklärungen zu den Cheats sowie eine Anleitung für den Bastelbogen. Außerdem: eine genaue Beschreibung der Tasten von PC-Tastatur und allen Joypads.



TRIX sind einfach die beste Waffe: Kampftipps für „Soul Calibur" etwa gibt's ab Seite 88

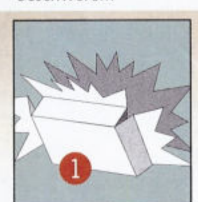




Den Pokal könnt Ihr mit Pfennigstücken beschweren!

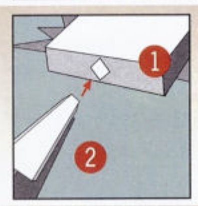
Der SCREENTRIX-Bastelbogen

Er bietet: vier Aufstellerfiguren von Lara, Sonic, Diddy Kong und Pikachu, bei denen Ihr nur hinten eine Lasche ankleben müsst. Ein neues Highlight ist der SCREENTRIX-Wanderpokal.



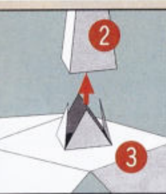
Bauschritt 1

Die einzelnen Bauteile sind bereits vorgestanzt. Ihr müsst sie nur vorsichtig aus dem Bastelbogen heraustrennen. Fügt den Kopf ❶ und das von Euch zusammengeklebte Label ❹ zusammen.



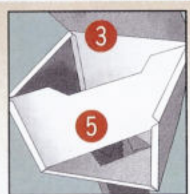
Bauschritt 2

Faltet den „Hals" ❷ wie gezeigt (wie auch auf dem Bogen beschrieben: Eine durchgezogene Linie bedeutet nach hinten knicken, gestrichelt heißt nach vorne). Klebt den Hals dann an der Lasche zusammen und von unten an den Kopf ❶.



Bauschritt 3

Faltet nun beim Podest ❸ die vier dreieckigen Klebeflächen nach oben, genau wie im Bild links gezeigt. Gebt etwas Klebstoff außen auf die Dreiecke. Stülpt anschließend den Hals ❷ darüber und drückt die Laschen von innen gut fest.



Bauschritt 4

Biegt die Podest-Querstrebe ❺ nach innen (beachtet die Falzlinien!). Klebt sie an die Würfelseite gegenüber. Die erste Würfelseite, die Querstrebe ❺ und die andere Würfelseite bilden jetzt ein „Z". Klebt nun das Podest fertig zusammen.



Spielregeln: Bei jeder Session mit Freunden wird um den Pokal gespielt. Der Gewinner mit den meisten Siegen geht mit dem Pokal nach Hause und trägt unten am Podest seinen Namen ein. Sollte er den Pokal beim nächsten Spiele-Abend wieder verlieren, bekommt er als Andenken eine der beiliegenden Münzen!

So bringt Ihr alle Cheats zum Laufen!

Im einfachsten Fall werden Cheats genau wie Passwörter oder Spielernamen eingegeben. Im Spiel „Wip3out" für die Playstation schickt Euch zum Beispiel der Name „caner_w" in vier neue Levels!

Die meisten anderen Cheats bestehen aus einer Abfolge von Tasten, die Ihr nacheinander drückt. Dabei müsst Ihr auf ein paar Dinge achten – das zeigen die folgenden vier Schummel-Beispiele.

Schummel-Beispiel 1

„Incoming" fürs Dreamcast

Das steht im Heft

Drückt im Hauptmenü nacheinander ↑↓←→⊗↑↓←→Ⓨ, um ein Cheat-Menü für die Levelauswahl und andere Optionen aufzurufen.

Das ist zu tun

Das ist die einfachste Art Cheat. Ihr geht ins Hauptmenü und drückt zuerst die Richtungstaste ↑ und lasst sie wieder los. Dann drückt Ihr auf ↓, als nächstes kommt ←, und so weiter, bis der ganze Cheat eingegeben ist. Im Anschluss daran stellt Ihr im Cheat-Menü Level, Unsterblichkeit, Leben und Munition ein.

Schummel-Beispiel 2

„Tony Hawk's Skateb." für Playstation

Das steht im Heft

Gebt den Cheat für den „Special-Modus" in einer Spielpause ein: L1+⊗△◎↓↑→

Das ist zu tun

Dieser Cheat funktioniert im Prinzip genau wie das erste Beispiel, nur müsst Ihr während der Cheat-Eingabe die ganze Zeit die Taste L1 gedrückt halten. Also: Drückt und haltet die Taste L1, **bevor** Ihr den Cheat eingebt, und lasst L1 erst **danach** wieder los!

Schummel-Beispiel 3

„R-Type Delta" für Playstation

Das steht im Heft

Für die volle Force-Power braucht Ihr erst einen Satelliten. Dann pausiert Ihr das Spiel und gebt ein:
L2+(←→↑↓→←↑, ↓+△)

Das ist zu tun

Dieser Cheat sieht etwas schwieriger aus, als er in Wahrheit ist:

Am Anfang drückt Ihr die Taste L2 und haltet sie so lange gedrückt, bis Ihr den ganzen Code innerhalb der Klammern eingegeben habt (wird durch das „+"-Zeichen ausgedrückt).

Also, erst L2 drücken und halten und dann nacheinander die Tasten ←→↑↓→←↑ antippen. Anschließend gebt Ihr noch die durch ein Komma („,") abgetrennte Kombination ↓+△ ein, indem Ihr gleichzeitig die Tasten ↓ und △ betätigt.

Jetzt müsst Ihr nur noch die L2-Taste loslassen und die Pause beenden, und schon habt Ihr's geschafft!

Schummel-Beispiel 4

„Heroes of Might & Magic 3" für PC

Das steht im Heft

Drückt während des Spiels **[TAB]** und gebt dann die Codes ein, zum Beispiel **nwconlyamodel**, und bestätigt dann mit **[RETURN]**

Das ist zu tun

Für PC stehen einzelne Tasten stets in eckigen Klammern, wie hier die **[TAB]**-Taste. Drückt also als Erstes während des Spiels auf die Taste **[TAB]**, um den Eingabe-Modus aufzurufen, und tippt dann den Cheatcode **nwconlyamodel** ein. Beachtet dabei aber unbedingt die Groß- und, wie hier, Kleinschreibung!

Zusätzlich müsst Ihr noch bei den Tasten **[Y]** und **[Z]** aufpassen. Ihre Funktion ist manchmal vertauscht – wenn also der Code **nwconlyamodel** bei Euch nicht funktionieren sollte, probiert es mal mit **nwconlzamodel**, dann müsste es klappen!

Alles easy, oder was?

Wenn Ihr diese Cheat-Regeln beachtet, sollte das Schummeln für Euch kein Problem sein. Und falls doch einmal eine Cheat-Eingabe komplizierter ist als in den vier hier aufgeführten Schummel-Beispielen, so wird sie Euch an Ort und Stelle Schritt für Schritt genau erklärt!

Text: Andreas von Lepel

Die Tastenbezeichnungen

Im Heft verwenden wir gängige Symbole, die auf dieser Seite gelb markiert sind. Damit seht Ihr auf einen Blick, welche Taste mit einem Symbol gemeint ist.

Game Boy

GAME BOY COLOR
Nintendo
A
B
SELECT
START

Nintendo-64-Pad



Playstation-Pad



Dreamcast-Pad



BRAVO SCREENTRIX AKTION!

Weit, weit weg von der Steckdose und trotzdem Lust zu spielen? Hier könnt Ihr einen von 5 Game Boy Colors inklusive „Pokémon"-Spiel und Link-Kabel gewinnen. Wie Ihr mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 98. Aktionsschluss ist der 31.5.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PC-Tastatur



TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Secrets

„Eigentlich sollte das ja niemand erfahren – aber für Dich mach' ich eine Ausnahme..."

Hat Lara keine Munition mehr für den Granatwerfer? Sind ihre Medipacks zum Überleben alle aufgebraucht? Hier wird verraten, wo Du jedes einzelne Secret findest!

Level 1: Angkor Wat



Das erste Secret findest Du mit der jugendlichen Lara gleich zu Beginn des Spiels in südöstlicher Richtung. (Goldener Totenschädel)



Das nächste Geheimnis befindet sich beim „ersten Hindernis". **Spring nicht über den Spalt, sondern ins Wasser hinein.** (Goldener Totenschädel)



Das nächste Secret wartet dort, wo Du die Sprungübungen machst. **Der Schädel liegt unter dem Steg ganz im Osten.** (Goldener Totenschädel)



Tauch auf den Grund des Beckens vor dem Wasserfall, bei dem Du als Aufgabe den Hebel umlegen sollst. (Goldener Totenschädel)



Wenn Du die Rampe hinauf ins Freie gelaufen bist, greifen Warzenschweine an. Geh um das ganze Gebäude herum. **Der Schädel liegt in der Ecke.** (Goldener Totenschädel)



In dem Gebäude mit dem Gong über der Tür gehst Du in den südlichen Teil. (Goldener Totenschädel)



Nachdem Dich Werner von Croy aufgefordert hat, die Rolltür zu öffnen, krabbelst Du in den Spalt und wendest Dich bei der ersten Abzweigung nach links. (Goldener Totenschädel)



Nach dem Gang, in dem Du beinahe mit Pfeilen gespickt wirst, gelangst Du ins Freie. **In der Südwest-Ecke liegt ein weiteres Geheimnis.** (Goldener Totenschädel)

Wenn Du alle Secrets im ersten Level aufgeklaubt hast, kannst Du den „Weg der Ketzer" beschreiten. Erneut geht es darum, das Wettrennen mit Werner von Croy siegreich zu bestehen. Sollte Werner Dir einmal den Weg versperren, ist es wegen des Zeitverlusts durch den Umweg besser, wenn Du neu lädst. Folge von Croy in den Eingang. **Die beiden Gruben überwindest Du mit zwei Standardsprüngen – allerdings muss Lara sehr genau hüpfen, um nicht aufgespießt zu werden.**

Level 2: Die Jagd nach der Iris [schwer]





Spring mit Anlauf über die Grube und zieh Dich an der Kletterwand hoch. Spurte nach rechts in den Eingang.

In der Passage geht es nach links, wo sich eine Tür öffnet. **Dahinter rast Du über die wacklige Holzbrücke.** Schlittere die Rampe hinunter und mach einen Sprung nach vorn auf die nächste Schräge, von wo Du zum Gang hin hopst. Nun eilst Du um die Ecke und überwindest den Steinhaufen im Norden auf der rechten Seite. Direkt danach fetzt Du in den Eingang rechts!

Lauf über die Brücke, bevor Werner es tut! **Im nächsten Raum passierst Du das Becken schräg springend über den Steinweg.** Die nächsten beiden Gruben überquerst Du mit gezielten Anlauf-Sprüngen. Klettere im folgenden Raum den Absatz hinauf und rase dahinter über die Hängebrücke, um Dich dann in die linke Öffnung zu ziehen.

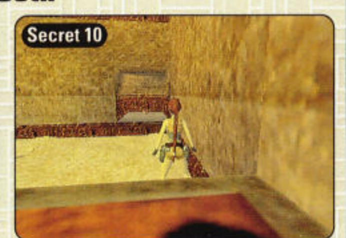
Es geht weiter nach Norden und rechts in den Eingang. Lauf zum Steinkopf, dort in den Mund hinein und durch den Türbogen. Folge dem Licht.

Level 3: Das Grabmal des Seth



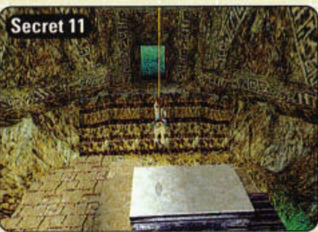
Du findest das Secret ziemlich am Anfang des Levels – nachdem Du den Schakal bekämpft hast und bevor Du den schrägen Gang hinuntergegangen bist. Marschiere hier nach Nordosten.

Klettere dort auf die Plattform und spring von ihr zur Nische gegenüber. (Kleines Medipack)



Bevor Du die Kammer mit Sand füllst, in der die erste Hälfte des Okulars liegt, gehst Du im oberen Raum den vorderen rechten Gang nach unten.

Dort steigst Du über die Absätze in die Grube hinab. **In einer Vertiefung in der Wand wirst Du fündig.** (Normale Gewehr-Ammo)



In dem Raum vor der zweiten Okular-Hälfte steigst Du auf das Podest. **Von dort hüpfst Du zum Seil, mit dem Du Dich dann nach Süden schwingst.**

Achte im folgenden zylinderförmigen Raum auf die mit Stacheln versehene rotierende Walze! Steig auf der westlichen Seite über die Plattformen nach oben. (Fackeln, kleines Medipack)



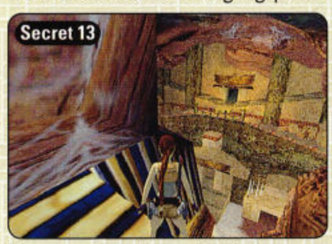
Ganz oben angelangt, springst Du auf der rechten Seite nach Osten. **Hier wollen Dir drei Schakale das Leben schwer machen! Folgst Du dem Gang weiter, findest Du eine Uzi.** Durch eines der beiden Löcher kommst Du weiter, im anderen lauern Skorpione.

Geh weiter nach oben – bald bist Du wieder an Deinem Ausgangspunkt.



Zur Linken der Sphinx kannst Du auf ein Podest klettern. Achte auf die mit einem Gitter verschlossene Kammer. Ersteige nun die Kletterwand, wo Du oben einen Hebel umlegst.

Jetzt geht es wieder nach unten, um in der Kammer die Belohnung zu holen. (Normale und Schrotgewehr-Ammo)



Von neuem geht es die Kletterwand links von der Sphinx nach oben. **Nun steigst Du der Dame auf die Schulter.** Von der Kante springst Du ohne Anlauf zur Oberseite des Kopfs. Um die Ecke geht es auf die andere Schulter, von wo Du auf einen Absatz gelangst. (Großes Medipack, normale Gewehr-Ammo)

Level 4: Die Grabkammer



Ganz am Anfang schlitterst Du eine Rampe hinunter. Wenn Du mit dem richtigen Timing abspringst, kannst Du Dich in der Öffnung in der Decke festklammern. Geh auf den Absatz. (Großes Medipack)



Nachdem Du die Hand des Sirius vom Boden eingesammelt hast, springst Du zur linken Seite! **Am Fuß der Schräge liegt das Geheimnis. Das Gitter öffnet sich von selbst.** (Normale Gewehr-Ammo)



Nachdem Du durch die beiden Klingenkränze gehechtet bist, solltest Du darauf achten, nicht auf die Stufen am Ende des Sarkophags zu treten. Marschier nach Osten in den Gang. **Hinter der Statue kletterst Du in der Nordwest-Ecke nach unten.** Dann ab in die Kammer! (Kleines Medipack, normale Gewehr-Ammo)

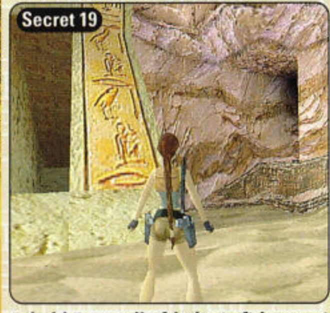


In der großen Höhle führt eine Treppe auf der linken Seite eine Ebene höher. **Rechts von den Stufen suchst Du in der Vertiefung im Boden nach einem weiteren versteckten Secret.** (Großes Medipack)

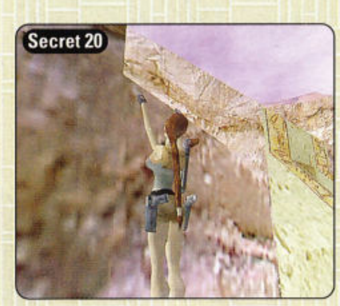


Im drehbaren, zylinderförmigen Raum springst Du vom Eingang links auf die Plattform. **Von dort aus hopst Du mit Anlauf in die Nische in der Wand, wo wieder etwas Nettes auf Dich wartet.** (Normale Gewehr-Ammo)

Level 5: Im Tal der Könige



Sobald Du an die frische Luft kommst (und die Gegner besiegt hast), wendest Du Dich nach links. Dort kletterst Du nach oben in die Höhle. (Gewehr, zweimal normale Gewehr-Ammo)

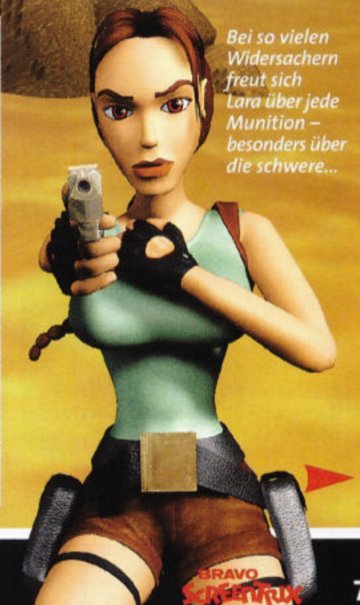


Auf der anderen, nördlichen Seite des Ausgangs erklimmst Du die Plattform. **Hüpf zur schrägen Kante und zieh Dich in die Höhe.** Oben auf der Ebene liegt Einiges! (Zweimal normale Gewehr-Ammo, Uzi-Ammo, kleines Medipack)



Im Freien tut sich vor Dir eine Spalte im Boden auf. Hier stoppst Du Dein Fahrzeug und verlässt es. Erledige zuerst den Beduinen. **Anschließend kletterst Du in die Kluft hinab.**

Es ist nicht leicht, in die Ritze hineinzulangen! Du schaffst es nur, wenn Du hängst und nicht im Kletter-Modus bist. Du musst kurz loslassen, zugreifen und sofort die Ducken- und Nach-Vorne-Taste drücken! (Schwere Granatwerfer-Ammo, kleines Medipack)



Bei so vielen Widersachern freut sich Lara über jede Munition – besonders über die schwere...

Level 6: Das 5. Grabmal im Tal der Könige


Secret 22

Im zweiten Tal mit dem vermummten Krieger auf dem Gerüst lässt Du den Jeep stehen. **Kurz vor dem Durchgang zum nächsten Tal steigst Du rechts nach oben und kriechst in die Öffnung.** (Großes Medipack)


Secret 23

Auf der ersten Ebene auf der rechten Seite des Gerüsts musst Du über die Kiste klettern. **Von dort aus geht es weiter durch die Öffnung auf die unterste Ebene.** (Kleines und großes Medipack)

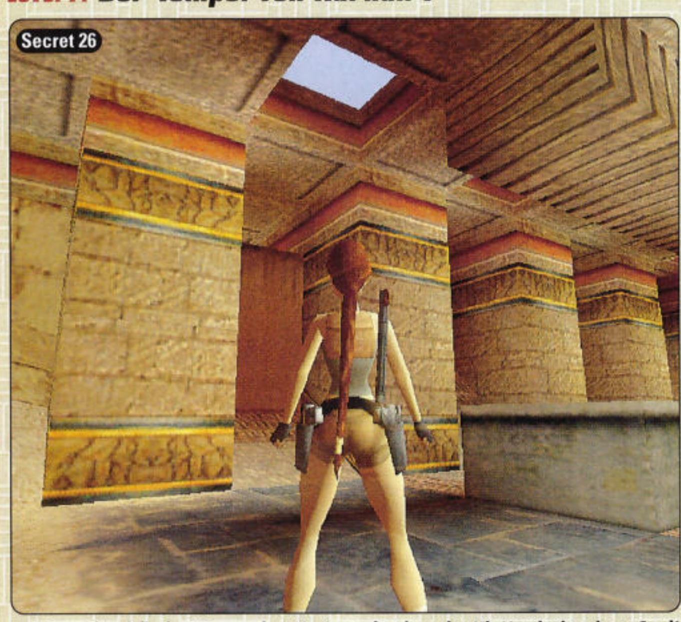

Secret 24

Nachdem Du das Tor geöffnet hast, läufst Du die Rampe mit den Stachelkugeln hinauf. **Spring beim obersten Loch in der Decke zu der Kletterwand.** Dann folgt noch ein Rückwärtssprung. (Leichte Granatwerfer-Ammo)

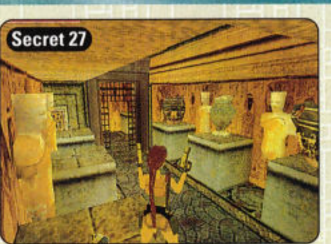

Secret 25

Kurz nach der Rampe siehst Du ein Loch im Boden mit einer Kletterwand. Steig zum Spalt in der Wand hinab. Um hineinzugelangen, gelten die gleichen Tipps wie für Secret 21. (Schrotgewehr-Ammo, leichte Armbrust-Ammo)

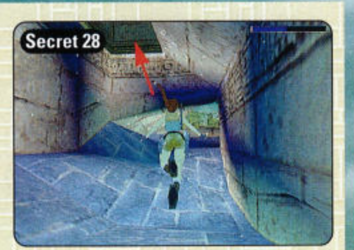
Level 7: Der Tempel von Karnak 1


Secret 26

Im Tempelsaal findest Du an der Westwand neben der Kletterdecke einen Spalt zum Hineinkriechen. (Zweimal Uzi-Ammo, Fackeln)


Secret 27

Südlich des Monolithen (des steinernen Blocks) im Innenhof gehst Du durch den mittleren Eingang. Nachdem Du über die Trümmer geklettert bist, steigst Du ganz im Osten in das Loch. Krabble durch den Spalt. Erledige die zahlreichen Skorpione. **Die hellen Vasen bergen viele Gegenstände.** (Fackeln, normale und Schrotgewehr-Ammo, Uzi-Ammo, großes Medipack)

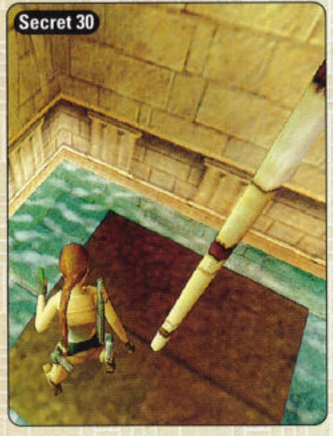

Secret 28

Vom Monolith aus gesehen ganz im Westen springst Du in den Wasserschacht. Tauch hinab, bis Du zu einem Spalt in der Wand kommst. Öffne dahinter die Tür. Sollte die Luft knapp werden, schwimm lieber noch mal nach oben. **In dem Gang hinter der Tür befindet sich ein Loch in der Decke.** Auf dem Absatz gibt's was zu holen. (Uzi-Ammo, leichte Armbrust-Ammo)


Secret 29

Schwimm von Secret 28 aus weiter den Gang entlang. **Nach der Enge erblickst Du auf der linken Seite eine dreieckige Öffnung.** Schwimm hindurch – aber achte dabei auf Deine Luftvorräte! (Uzi-Ammo, Schrotgewehr-Ammo, Gift-Armbust-Ammo, großes Medipack)

Level 12: Der heilige See 2


Secret 30

Sobald Du den Sonnen-Talisman eingesetzt hast, wende Dich nach Süden. **Klettere die Stange abwärts und tauche nach Osten ins Wasser hinab.** Hinter der Tür liegen in einem Raum Goodies. (Großes Medipack, Schrotgewehr-Ammo, Explosiv-Armbrust-Ammo)

Level 13: Das Grabmal des Semerkhet


Secret 31

Wenn Du zum ersten Mal in den Raum mit dem Senet-Spielfeld gelangst, erreichst Du von der ersten Ebene aus das Secret. **Spring zu der Leiter an der Westwand. Oben liegt etwas!** (Kleines Medipack, Schrotgewehr-Ammo)


Secret 32

Im Saal mit den drei Feuerschaltern kannst Du, nachdem Du die Plattform ausgefahren hast, zu einem weiteren Schalter springen. **Von dort aus gehst Du links um die Ecke und hangelst Dich an der Kletterwand weiter bis zum Secret.** (Großes Medipack, Schrotgewehr-Ammo)

Die folgenden Secrets kannst Du nur finden, wenn Du beim Senet-Spiel verlierst!


Secret 33

Geh in den Senetraum hinunter und spring in das Loch im Boden. **Schlittere die Schräge hinab.** Vor dem Knick nach rechts springst Du nach vorne und klammerst Dich fest. Dahinter wirst Du fündig. (Kleines Medipack, Uzi-Ammo, Schrotgewehr-Ammo)



Da schaust Du, was? Schwimmen, klettern und laufen hält eindeutig die Figur in Form...



Rutsch die Rampen ganz hinab. Am Ende folgt noch eine Kletterstange. Jetzt spring zur Plattform im Westen. Dort benutzt Du die Treppe und plättest oben die beiden Höllenhunde.

Aus dem Gang ziehst Du die Senet-Spielfigur und schiebst sie zwischen die beiden Hämmer. **Leg den Hebel um, um sie zu zertrümmern.** In den Resten liegt **Kartusche Stück 1.**

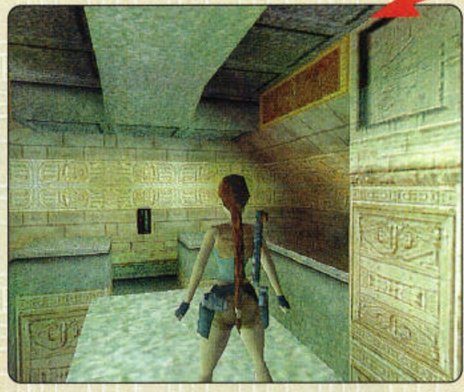


Spring zurück zur Kletterstange. **Vom Sims an ihrem unteren Ende hüpfst Du mit Anlauf schräg zu der Plattform.** Schau neugierig hinter die roten Wandpanele. (Kleines Medipack, Explosiv-Armbrust-Ammo)



Klettere hinab zum Boden. Dann erklimmst Du die Leiter an der Wand im Norden bis zur Ebene im Westen. Dort findest Du eine schmale Öffnung in der Wand. **Wiederum lässt Du die Figur zerstören, indem Du sie zwischen die beiden Hämmer ziehst.**

Das Ergebnis: **Kartusche Stück 2.** Im Inventar kombinierst Du die beiden Stücke zur **Ba-Kartusche.** Geh zurück in den großen Raum.



Neben der Tür im Osten kannst Du jetzt die **Ba-Kartusche** in der Halterung einsetzen – doch nicht, ohne dass Du von zwei Hunden angefallen wirst. **Mit einem Sprung zur Südwand kannst Du dort einen Hebel umlegen.** Im nördlichen Teil des Raums ersteigst Du eine Kletterstange.

Wie gehabt schiebst Du oben die Spielfigur zwischen die Hämmer, um diesmal die **Ra-Kartusche** zu erhalten...

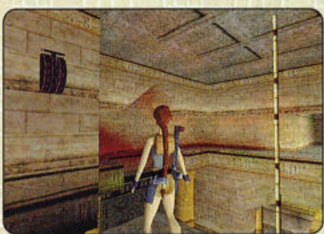


...die zur Tür im Westen passt. Lauf nun die Treppen hinauf. Stoß auf keinen Fall mit dem Feuerteufel zusammen! Renn lieber die Rampe im Westen hinauf und leg am Ende der Treppe schleunigst den Hebel um.

Das nun erscheinende blaue Wesen neutralisiert den Flammengeist. Zurück im großen Raum, schwingst Du Dich über die drei Seile nach Süden.



Beim letzten der drei Seile schwingst Du Dich nach Süden, statt Dich nach Osten zu drehen. Hier liegen die Goodies. Dann geht's zurück zum Seil und nach Osten! (Uzi-Ammo, leichte Granatwerfer-Ammo, Revolver-Ammo)



Spring nun zu der Plattform mit der Stange und steig nach oben. **Auf sicherem Boden angelangt, hüpfst Du zu dem Hebel im Süden und klammerst Dich fest.** Klettere die Stange ein weiteres Mal hinauf. Bei der neuen Plattform im Norden holst Du jetzt die **Fackel** aus dem Loch. Du schmeißt sie in die Tiefe und folgst ihr vorsichtig. Im Raum mit den Seilen entzündest Du die Fackel an der Feuerstelle.



Im nächsten Raum in östlicher Richtung bringst Du die Fackeln an der Wand zum Brennen. Im Boden öffnet sich daraufhin eine Klappe.

Rette Dich unten mit einer Hechtrolle durch den Klingenkranz. Schnapp Dir die Gegenstände von den Podesten. Achte dabei besonders auf die widerlichen Käfer! Steig nach oben. (Großes Medipack, Schrotgewehr-, Leuchtspur-, Granatwerfer-Ammo, Fackeln)



Nun wiederholst Du alle Schritte, bis Du wieder oben an der Kletterstange angekommen bist. Nimm den Ausgang im Westen und zieh Dich hoch.

Im Schatten im Osten befindet sich ein Hebel, mit dem Du eine Plattform ausfährst. **Von ihr kommst Du eine Ebene höher und greifst zu.** Folge später von der Plattform aus dem Gang in den nächsten Raum. (Uzi-, leichte Armbrust-Ammo, großes Medipack)



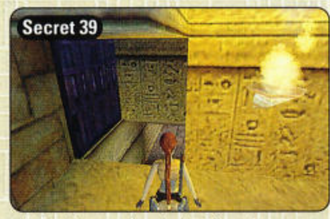
Zu dunkel hier, Lara? TRIX erhellen alle Stellen!

Level 14: Die Wächer des Semerkhet



Bevor Du auf den gehörnten unbesiegbaren Gegner triffst, kannst Du Dich an der Decke nach Westen hangeln.

Schließlich kommst Du zu einer Öffnung in der Wand. Häng Dich davor, lass kurz los und halt Dich dann wieder fest. (Explosiv-Armbrust-Ammo, normale und Schrotgewehr-Ammo)



Ist das Wesen durch die Tür gekommen, sprintest Du zum Ende des Korridors.

Nimm die **Fackel** aus dem Loch in der Wand. Du entflammst sie am anderen Ende des Gangs. **Lauf zurück zur Fundstelle der Fackel und entzünde beide Schalen.** Eine Tür öffnet sich. (Normale Gewehr-, leichte Armbrust-Ammo, großes Medipack)



Nachdem der Gegner die drei Schalter kurz vor Level-Ende betätigt hat, gehst Du durch die rechte Tür. Dreh Dich hier um und steig die Leiter hoch. Nach der Treppe hältst Du Dich nördlich.

Achte auf die Messerkugel, die von der Decke niederschwingt. (Uzi-, normale Gewehr-Ammo, kleines Medipack)



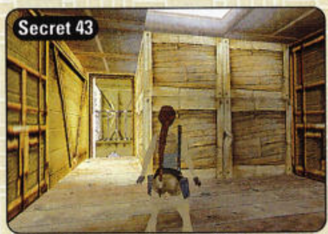
Level 15: Ein Zug in der Wüste



Ganz am Ende des Zuges lässt Du Dich hinunter. In der Vertiefung liegt Vorrat. (Großes Medipack, Revolver- und leichte Armbrust-Ammo)

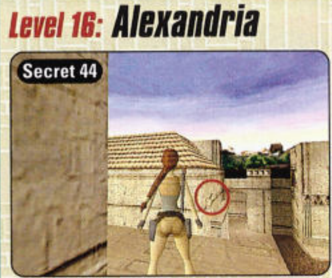


Mit der Brechstange geht's an die nächsten beiden Secrets. **Im Innenraum eines der Waggons reißt Du die angeknackste Holzverkleidung weg.** (Granatwerfer, zweimal Leuchtspur-Ammo)



In dem Wagen, in dem Du den Level begonnen hast, findest Du eine weitere derartige Kistenwand. Schau dahinter. (Kleines Medipack)

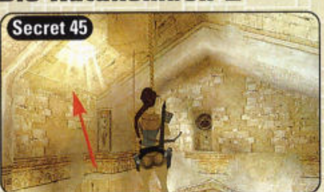
Level 16: Alexandria



Nach der Begegnung mit Jean-Yves gehst Du auf den Balkon der Bibliothek. Spring nun dahin, wo die beiden Beduinen Dir aufgelauert haben. **Weiter geht's zum Haus gegenüber, wo Du um die Ecke zu einem Hebel hangelst.** Nachdem Du ihn benutzt hast, kannst Du unten durch den Eingang. Im Gebäude entdeckst Du nicht nur einen Beduinen, sondern auch Päckchen. (Zweimal leichte Armbrust-Ammo, großes Medipack)

Ich schieß' mit links genauso gut!

Level 20: Die Katakomben 2



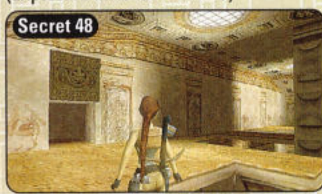
Vom zweiten Seil aus schwingst und springst Du nach Süden zu dem Hohlraum und hältst Dich an der Kante fest. (Gewehr-Ammo, Fackeln, großes Medipack)



Nachdem Du den dritten Dreizack eingesammelt hast, steigst Du auf die unterste Ebene hinab. **Vom Eingang in diesen Raum aus nach Norden befindet sich ein Fahrstuhl.** Um die Ecke blickst Du oben in eine Vase. (Großes Medipack, Schrotgewehr-Ammo, Explosiv-Armbrust-Ammo)

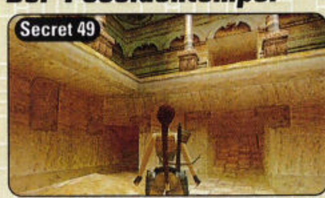


In der Nähe des vierten Dreizacks liegen einige Knochenteile am Boden verstreut herum. **Visiere sie mit Deiner Zielvorrichtung an und zerstöre sie. Nordwestlich des Podestes steigst Du in das Loch im Boden.** (Explosiv-Armbrust-Ammo)



Nach Secret 47 hast Du Zugang zum nächsten Geheimnis. Kehre jetzt in den Raum zurück, aus dem Du den dritten Dreizack hast. **In der Südwest-Ecke gehst Du durch die Tür.** (Explosiv-Armbrust-Ammo, normale und Schrotgewehr-Ammo, großes Medipack)

Level 21: Der Poseidontempel

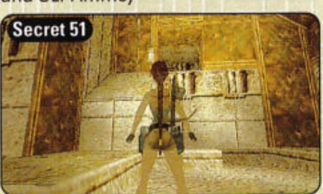


Im nördlichen Gang kletterst Du in die Grube und wendest Dich. Krabble in das linke Loch. (Leichte Armbrust-Ammo)

Level 22: Die verschwundene Bibliothek



Sobald Du im Raum mit den beiden großen Zahnrädern den Goldenen Stern geholt hast, kletterst Du beim südlichen Zahnrad immer weiter nach unten. (Kleines Medipack, Revolver- und Uzi-Ammo)



Nachdem Du den Ritter und sein Ross erledigt hast, findest Du in einem der Räume ein Gewicht an einem Seil. Schieß mit dem Laservisier darauf. (Großes Medipack, normale Gewehr- und Uzi-Ammo)



Beim erstmaligen Herunterrutschen in den Raum mit den beiden Löwenköpfen (oben in der Haupthalle vorne rechts gehen) musst Du zuerst springen und dann die Kletterwand hinauf.
Vom Kopf aus hüpfst Du mit Anlauf nach Westen. (Großes Medipack, leichte Armbrust-Ammo)

Level 24: Die Küstenruinen 3



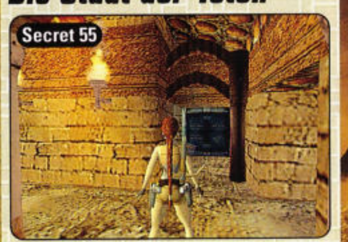
Wenn Du von Croy aus den Hallen des Demetrius gefolgt bist, erreichst Du das Secret ganz automatisch. (Großes Medipack, Gift-Armbrust-Ammo)

Level 28: Der Palast der Kleopatra 2

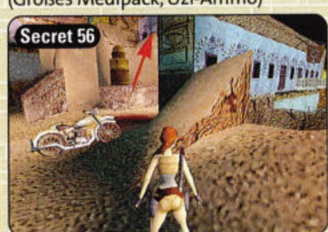


Nach der ersten Stachelfalle gehst Du durch den Durchgang im Osten. Richte Laras Schritte dann nach Süden. **Lauf weiter, bis Du in die Nähe der Tür kommst, die man mit Pharos' Knoten öffnen kann.** Dann Richtung Norden! (Kleines Medipack, dreimal normale und einmal Schrotgewehr-Ammo, Explosiv-Armbrust-Ammo)

Level 29: Die Stadt der Toten



Nachdem Du den Geist in das Wasserbecken geleitet hast, kannst Du einen Hebel umlegen. Hinter der dadurch geöffneten Tür steigst Du die Rampe hinauf. **Die grünliche Tür kannst Du mit der Brechstange öffnen.** (Großes Medipack, Uzi-Ammo)

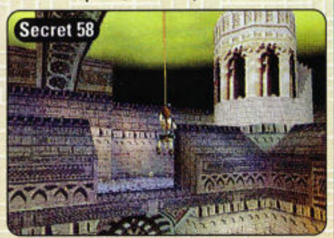


Hast Du das Spezialbenzin fürs Motorrad (aus Level 32), erreichst Du ein weiteres Secret. Halte Dich nach Deiner Rückkehr in den Level rechts, bis Du zu einer großen Kluft kommst.
Nimm ordentlich Anlauf (Sprinttaste) und spring. Steig vom Bike. Erklimme die abgeschrägte Säule, spring rückwärts, dann über die anderen Plattformen. (Großes Medipack, schwere Granatwerfer-, Explosiv-Armbrust-Ammo)

Level 30: Die Tulun-Moschee 1

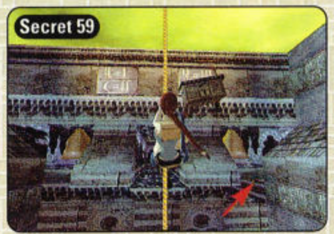

Secret 57

Über dem Ausgang zu den Gräben im Norden findest Du einen Sims. Zieh Dich hoch, lauf den Gang weiter und kriech dann noch ein Stück. Am Ende entdeckst Du einen Raum. (Revolver-, Gift-Armbrust-Ammo, großes Medipack, Fackeln)


Secret 58

Ganz oben in der Moschee kannst Du Dich als Tarzan aufführen und Dich am Seil schwingen. **Wenn Du vom Seil Richtung Osten abspringst, findest Du die nächsten Geheimnisse.** (Großes Medipack, Munition für das Schrotgewehr)

Level 31: Das Tor zur Zitadelle 1


Secret 59

Sobald Du am Friedhof am Seil hängst, drehst Du Dich um 180 Grad. **Unterhalb der rechten Glocke kannst Du nun einen Vorsprung erkennen.** (Großes Medipack, Armbrust-Ammo)

Level 35: Der Straßenbasar


Secret 60

Du bist von der zerstörten Brücke zu einer Kletterwand gegenüber gesprungen und nach links geklettert. **Von hier hüpfst Du schräg nach links.** (Gift-Armbrust-, Leuchtspur-Granatwerfer-Ammo, großes Medipack)

Level 40: Die Zitadelle


Secret 61

Vom Absatz im Westen springst Du weiter zu der nach oben führenden Treppe. Steig hinauf und spring dann zu der Kletterdecke. Hangle Dich nach Süden zu der Höhlung in der Wand. Lass los, halt Dich fest und zieh Dich in den Spalt. (Leuchtspur-Granatwerfer-Ammo, großes Medipack)


Secret 62

Kurz vor der Begegnung mit von Croy am Levelende steigst Du im Westen an der Südwand des Loches hinab.

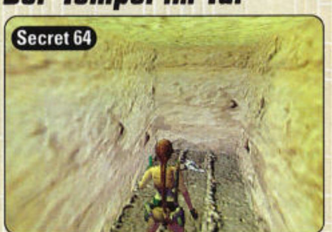
Du musst nun loslassen und Dich gleich wieder festklammern. Kriech in den Spalt, lauf dann die Rampe hinauf und erklimme die beiden Absätze. (Leuchtspur-Granat-, Revolver-, Schrotgewehr-, Explosiv-Armbrust-Ammo, großes Medipack)

Level 41: Der Sphinx-Komplex 1


Secret 63

Im zweiten Raum im Gebäude hinter den zwei tiefen Gruben verschiebst Du die beiden Regale. (Gewehr)

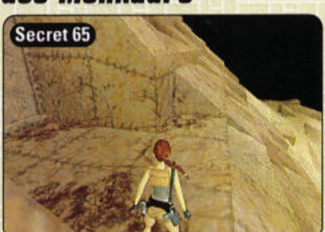
Level 42: Der Tempel im Tal


Secret 64

Wenn Du bei den Schaltern die Kombination A-Q-I eingegeben hast, findest Du hinter der entsprechenden Tür mehrere Abzweigungen.

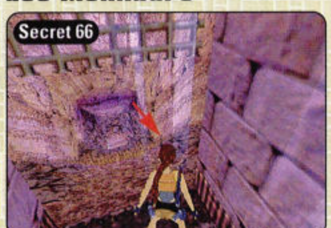
Geh hier nach Osten und dann nach rechts. **Du brichst durch die Bretter.** Unten liegt dann etwas! (Granatwerfer)

Level 43: Die Pyramide des Menkaure


Secret 65

Vor dem Tor zum nächsten Level springst Du weiter nach rechts auf eine weitere Plattform. Von hier geht es nach oben, bis Du über das Tor gelangst. (Revolver, kleines Medipack)

Level 44: In der Pyramide des Menkaure


Secret 66

Am Level-Ende findest Du eine Schräge vor. Rutsch sie auf der rechten Seite hinab. Im Spalt findest Du eine fallenfreie Stelle. Dank dieser bekommst Du das nächste Geheimnis. (Uzi)

Level 46: Die Mastaba


Secret 67

Gleich zu Beginn des Levels siehst Du ein mit Brettern verrammeltes Gebäude. **Schieß die Bretter einfach weg!** Dahinter kannst Du eine Klappe im Boden öffnen. (Großes Medipack)

Level 47: Die große Pyramide


Secret 68

Nach dem ersten Sprung über den Abgrund betrittst Du ein Gebäude **mit einem Käfer und einem Beduinen. Dort ist im Boden eine Luke versteckt.** (Granatwerfer)

Level 48: Die Königspyramiden von Khufu

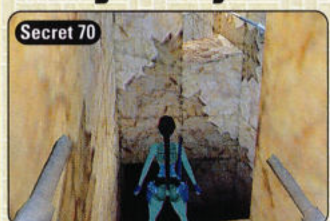

Secret 69

Du kannst dieses Secret nur finden, wenn Du in Level 43 dem Beduinen in seinem Kampf gegen den Skorpion beigestanden bist. **Entscheidend dabei ist, dass Du den Skorpion erledigt hast, bevor der Kopftuchträger am Ende ist.** Dieser gibt Dir dann aus Dankbarkeit zusätzlich noch den **Waffenkammerschlüssel.**

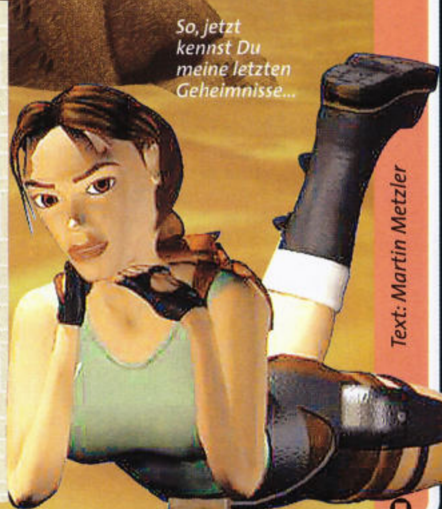


Mit diesem Schlüssel kannst Du dann bei den Königspyramiden durch den rechten Eingang gehen und die bis zu diesem Zeitpunkt verschlossene Gittertür endlich öffnen. Es erwartet Dich eine große Belohnung. (Armbrust, leichte Armbrust-Ammo, Granatwerfer, Uzi, Gewehr, normale Gewehr-Ammo, Revolver)

Level 49: In der großen Pyramide


Secret 70

Das letzte Secret! Spring über den Spalt, bei dem Du den letzten Beduinen aus dem Weg geräumt hast. **Dreh Dich dann um.** In dem Spalt befindet sich eine Plattform. (Armbrust)



Text: Martin Metzler

Schrauben, Tunen, Aufrüsten: Nicht alles, was mehr Speed bringt, lässt sich einfach dazukaufen. Entscheidend ist auch die richtige Kurventechnik

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Wer Realismus liebt, fährt „Gran Turismo 2" – denn Sonys Vorzeige-Rennspiel gehört zu den komplexesten Racern, die's überhaupt gibt. Damit Du keinen Fehlstart hinlegst, gibt Dir SCREENTRIX kompetente Starthilfe und erklärt, worauf Du beim Wagen-Tuning achten solltest.



Stärkere Heckbremsen verbessern das Kurvenverhalten. Stärkere Frontbremsen verringern den Bremsweg (weil die Reifen durch die Gewichtsverlagerung mehr Haftung bekommen) und führen leicht zum Untersteuern des Wagens

Wer bremst, verliert!?

Beschleunigen und Bremsen

Jeder weiß, dass nur das schnellste Fahrzeug das Rennen gewinnt. Doch um der Schnellste zu sein, ist nicht nur ein PS-starker Motor nötig. Noch viel wichtiger ist das geschickte Zusammenspiel von Gas und Bremse.

● Beschleunigen
Die Art des Beschleunigens ist abhängig von der Schaltung. Wenn Du eine Automatikschaltung gewählt hast (gut für Anfänger geeignet), brauchst Du nur Gas zu geben und Dich um nichts weiter zu kümmern.

Bei einer Handschaltung (für Profis) sieht die Sache anders aus. Du musst in einem Gang erst eine bestimmte Motordrehzahl erreicht haben, um ohne Geschwindigkeitsverlust einen Gang hochschalten zu können. Allerdings sind diese Drehzahlwerte von Wagen zu Wagen unterschiedlich und natürlich auch vom Motor abhängig.

● Bremsen
Die meisten Anfänger scheuen sich davor, das Bremspedal (oder den Bremsbutton) voll durchzudrücken. Dabei entscheidet richtiges Bremsen vor scharfen Kurven über Sieg oder Niederlage. Bremse daher gerade vor engen Kurven oder Schikanen stark ab, um in der Kurve selbst wieder zu beschleunigen. Auf diese Weise kannst Du die Kurven „eng" nehmen, das heißt, ziemlich weit innen fahren.



Vor scharfen Kurven solltest Du beherzt aufs Bremspedal treten, um den Reifen beim Lenken eine bessere Haftung zu geben

Motoren und Antriebsarten

Es gibt vier verschiedene Antriebsarten für die „Gran Turismo"-Fahrzeuge. Sie alle haben ihre Vor- und Nachteile. Welche Antriebsart für Dein nächstes Rennen am besten geeignet ist, erfährst Du in den folgenden Absätzen.

● **Frontmotor und Heckantrieb – Typ FH**
Das Gewicht des Wagens ist gleichmäßig auf Vorder- und Hinterachse verteilt. Eine Überhitzung der Räder findet daher kaum statt. Wagen mit Heckantrieb sind am leichtesten zu lenken, auch das Driften ist relativ einfach. Allerdings ist der Bremsweg bei diesen Fahrzeugen länger, das kann manchmal von Nachteil sein.

● **Frontmotor und Frontantrieb – Typ FF**
Fahrzeuge dieser Art sind geräumiger, da keine Mechanik benötigt wird, um die Kraft des Motors nach hinten auf die Räder zu übertragen. Bei dieser Konstruktion liegt der Schwerpunkt – und somit der Hauptanteil des Gewichts – auf der Vorderachse.

Auf nasser Straße ist das enorm vorteilhaft. Doch auf kurvenreichen Strecken, die schnell durchfahren werden sollen, wird's problematisch: Die Vorderreifen laufen schnell heiß und haften somit schlechter. Allzu scharfes Einlenken in den Kurven solltest Du daher vermeiden. Versuch, gleichmäßig zu beschleunigen und zu lenken.

● **Mittelmotor und Heckantrieb – Typ MH**
Diese Bauart wird besonders in der Formel 1 eingesetzt. Derartige Wagen erreichen die höchsten Geschwindigkeiten. Auch das Kurvenverhalten ist exzellent und ermöglicht präzises Lenken. Das Gewicht ist nicht gleichmäßig verteilt, sondern liegt mehr auf den Hinterrädern. Ein Ausbrechen des Hecks tritt dabei kaum auf – nicht einmal, wenn man scharf bremst.

Dennoch sind Wagen mit Mittelmotor sehr schwer zu fahren. Durch das Erreichen hoher Geschwindigkeiten rächt sich jeder Fahrfehler sofort.

● **Allradantrieb – Typ 4x4**
Ein Wagen, dessen Motor seine Kraft auf vier Räder verteilt, lässt sich viel besser fahren als ein Fahrzeug mit reinem Heck- oder Frontantrieb. Dieses Antriebsprinzip bewährt sich gerade auf unebenem, auf nassem oder auf verschneitem Terrain. Abstriche gibt es aber leider beim Kurvenverhalten dieser Fahrzeuge bei sehr engen Kurven.

Generell ist ein Wagen mit Allradantrieb auf schweren kurvenreichen Strecken selbst einem Fahrzeug mit Mittelmotor überlegen – vorausgesetzt, der Fahrer ist kein Anfänger.

Welcher Wagen darf's denn sein?



Das Diagramm in dem orangefarbenen Kästchen links verrät Dir, mit welcher Antriebsvariante der Wagen ausgestattet ist. Hier beim BMW 320 Ci handelt es sich um einen Wagen mit Frontmotor und Heckantrieb – Typ FH

SLK 230 KOMPRESSOR

Länge	3995mm	Breite	1715mm
Höhe	1285mm	Gewicht	1325kg
Hubraum	2295cc	Antriebsart	FH
Motortyp	I4 DOHC		
Max. Leistung (U/min)	193hp / 5300rpm		
Max. Drehmoment (U/min)	28.6kgm / 2500rpm		

56 T. 57.150 SLK

Genauere Infos zum gewählten Boliden erhältst Du nach Drücken des orangefarbenen Kreises mit dem weißen Auto darin (siehe links). Jetzt sind alle relevanten Daten aufgelistet, von den Ausmaßen übers Gewicht bis zum Hubraum-Wert



Kleine Reifenkunde

Auch wenn Motor und Karosserie perfekt auf die Straßenverhältnisse abgestimmt sind, so sind es doch die Reifen, welche die Motorkraft auf die Straße übertragen. Entscheidend ist hierbei die Haftung der Reifen. Jede Bewegung des Wagens wird durch die Haftung gesteuert, wobei die Haftung ihrerseits begrenzt ist.

Was sich kompliziert anhört, ist in Wirklichkeit ganz einfach: Bei langsamen und normalen Bewegungen des Wagens (also beim Beschleunigen, Bremsen, Lenken) reagiert dieser wie vom Fahrer gewünscht: Die Reifen haften am Boden.

Bei sehr starker Beschleunigung kann es aber passieren, dass die Räder die Kraft des Motors nicht vollständig auf die Straße übertragen können und „durchdrehen" – also keine Haftung.

Noch schlimmer wird es, wenn Du scharf lenkst und gleichzeitig eine Vollbremsung hinlegst. In den meisten Fällen wird der Wagen dann „ausbrechen" – und Du verlierst die Kontrolle.

Eine schlechte Haftung kann bedingt durch breitere Reifen ausgeglichen werden. Die Gleichung hierbei lautet: **Breitere Reifen = mehr Fläche auf der Straße = bessere Haftung.**

Das Geheimnis liegt aber letztlich darin, die Reifen bis an das Limit möglicher Haftung zu belasten und die eigene Fahrweise genau darauf abzustimmen. Das ist allerdings eine Technik, die von Dir viel Übung und eine Menge Fingerspitzengefühl erfordert.

Breite Puschen oder schlappes Gummi



Egal ob für Off-Road-, Stadt- oder Hochgeschwindigkeitsrennen, Dein Vertragshändler hält jede Menge passender „Puschen" für Dein Fahrzeug bereit

Gewichtsverlagerung und Reifenhaftung

Klar, es besteht ein ziemlicher Unterschied darin, ob man zum Beispiel über Asphalt oder über rutschigen Schotter fährt. Die Haftungswerte für die Reifen sind nämlich bei verschiedenen Untergründen unterschiedlich.

Eine weitere Rolle bei der Haftung spielt die Gewichtsverlagerung. Bei einem parkenden Auto mit 1000 kg Gewicht zum Beispiel lastet auf jedem Rad ein Viertel davon, also 250 kg. Sobald sich der Wagen in Bewegung setzt, sieht die Sache anders aus. Bei beschleunigenden Fahrzeugen liegt mehr Gewicht auf der hinteren Achse. Bei einem bremsenden Wagen liegt der Schwerpunkt dagegen vorn.

Je mehr Gewicht auf einem Rad lastet, desto besser ist die Reifenhaftung. Auf das hier genannte Beispiel übertragen, bedeutet das: Wird ein Rad mit 300 kg belastet anstatt mit 250 kg (also mit 20 Prozent mehr Gewicht), so erhöht sich die Haftung entsprechend, also um 20 Prozent.

Um die Kurven mit möglichst hoher Geschwindigkeit zu durchfahren, ist es wichtig, die Möglichkeiten der Gewichtsverlagerung voll auszunutzen.

Immer auf die Reifen!



Schwere Wagen haben eine bessere Haftung, doch lässt ihre Beschleunigung zu wünschen übrig. Beim Händler kannst Du das Gewicht in drei Stufen senken. Kosten: 1500, 6000 und 25.000 Credits

So lässt sich die Reifenhaftung in Kurven erhöhen: Verteile das Wagengewicht beim Durchfahren trickreich auf Vorder- und Hinterachse. Das bringt auch mehr Speed



Text: Michael Martin



Zu schnelles Fahren in der Kurve führt zum Schleudern des Wagens. Bremse entweder stärker oder beschleunige, um mehr Haftung auf die Hinterräder zu bekommen

Rechts oder links?

Perfektes Lenken in den Kurven

Beim Fahren durch eine Kurve kommt zum Einsatz, was Du über Haftung und Gewichtsverteilung erfahren hast.

Um möglichst viel Gewicht auf die Vorderachse zu bekommen, ist vor der Kurve scharfes Bremsen zwingend notwendig. Nun lastet ein höheres Gewicht auf den Rädern, die anschließend die Lenkbewegung auf die Straße übertragen – sie haben somit eine bessere Haftung.

Wichtig ist, dass Du in die Kurve einlenkst, während Du noch bremst! Andernfalls verteilt sich das Gewicht wieder, und der Vorteil der besseren Haftung ist verloren. Wie stark und wie lange Du bremsen musst, hängt immer von der ursprünglichen Geschwindigkeit und der Kurve ab.

Gerät Dein Wagen beim Lenken ins Schleudern, bist Du entweder zu schnell – dann gilt es, früher zu bremsen. Oder es lagert zu viel Gewicht auf der Vorderachse, sodass die hinteren, weniger belasteten Reifen einfach zur Seite wegrutschen.

Droht das Heck Deines Wagens auszubrechen, musst Du mehr Gewicht auf die Hinterachse bekommen. Du musst also beschleunigen. Bei einem Wagen mit Heckantrieb musst Du allerdings vorsichtiger (also leichter) beschleunigen, um die Kontrolle über das Fahrzeug zu behalten.

Wagen mit Frontantrieb geraten nicht ins Schleudern, wenn Du sehr abrupt Gas gibst. Sie müssen eine Kurve sogar stark beschleunigend verlassen, um beim Geradeauslenken wieder mehr Haftung auf die hinteren Reifen zu bekommen.

Das einzige Problem beim Durchfahren einer Kurve in einem Wagen mit Frontantrieb ist das Untersteuern.

„Außen–Innen–Außen“

Kleiner Kurven-Almanach

● Die allereinfachste Technik, effektiv durch eine Kurve zu fahren, wird als „Außen–Innen–Außen“ bezeichnet. Du fährst dabei die Kurve von weit außen an und lenkst in Richtung Innenbahn, um vom Scheitelpunkt – so nah wie möglich an der Innenseite der Fahrbahn – aus der Kurve heraus zu beschleunigen (siehe hierzu die Skizze A rechts).

● Um wie ein Profi schneller aus einer Kurve herauszufahren, musst Du eine andere Fahrtechnik anwenden: Bei dieser Methode fährst Du die Kurve ebenfalls weit an und lenkst zunächst nur wenig nach innen. Hierbei bremst Du ab und schlägst das Lenkrad scharf ein. Sobald Du nun den Scheitelpunkt der Kurve passiert hast – wiederum möglichst nah an der Innenseite der Fahrbahn, jedoch erst im hinteren Kurvenabschnitt – wird wieder beschleunigt.

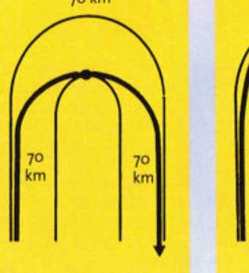
Diese Technik trägt darum auch den Namen „Slow In, Fast Out“, auf Deutsch „Langsam rein, schnell raus“ (siehe hierzu die Skizze B).

● Die Technik „Slow In, Fast Out“ ist auch hervorragend für S-Kurven beziehungsweise Mehrfachkurven geeignet. Skizze C zeigt eine S-Kurve. Die gestrichelte Linie zeigt Dir die „Außen-Innen-Außen“-Variante, die durchgezogene Linie steht für die schnellere „Slow In, Fast Out“-Technik.

Wenn Du ein paar Regeln beherzigst, kriegst Du jede Kurve!

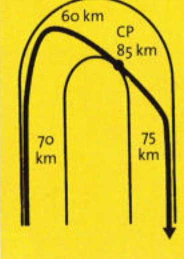
So nimmst Du Kurven am besten:

A



So sieht der einfachste Weg aus, eine Kurve zu durchfahren. Die Geschwindigkeit bleibt dabei konstant. Für diese Technik darf die Kurve jedoch nicht zu eng sein

B



Schneller, aber schwerer ist diese Kurventechnik: Dabei musst Du zuerst einmal bremsen, dann stark lenken und ab dem Scheitelpunkt wieder beschleunigen

C

Mehrfachkurven können durchfahren werden, wie in Abbildung A oder B beschrieben. Denke dabei aber daran, die folgenden Kurven von weit außen anzufahren!

Fahre die Kurve weit und gib wieder Vollgas

Je nach Speed musst Du ein wenig bremsen und einlenken

Nähere Dich der nächsten Kurve wieder von außen

Fahre eng aus der Kurve heraus

Lenke beim Bremsen scharf ein

Fahre die Kurve von außen an



Passend zum Thema Speed gibt's den Faszinationspreis zu gewinnen: 1 japanische Playstation 2 mit einem Joypad und einem Spiel! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 98. Aktionsschluss ist der 31.5.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Spektakulär durch die Kurven



Beim Driften in den Kurven musst Du die Geschwindigkeit nicht allzu sehr verringern. Allerdings erfordert diese Fahrweise mehr Übung

Driften statt Lenken

Anfänger durchfahren Kurven vorsichtig, Fortgeschrittene rasant. Profis dagegen setzen auf die Drift-Technik. Durch Kurven zu driften sieht nicht nur gekonnt aus, es ist auch eine schnelle Fahrweise. Allerdings ist diese Technik nicht sehr leicht auszuüben:

Neben der Ausnutzung der Reifen entscheidet auch die Gewichtsverlagerung des Wagens. Beim Driften rutschen nämlich die Reifen über den Straßenbelag – Du musst also übersteuern (zu stark in die Kurve lenken). Übersteuerst Du jedoch allzu sehr, so gerät Dein Bolide ins Schleudern...

Die Kunst besteht darin, die ideale Mischung zwischen Lenken und Gas geben zu finden. Der Haftungswert der Reifen darf nur leicht überschritten werden, damit Du beim Driften nicht ganz und gar die Kontrolle über Dein Fahrzeug verlierst.

Also: Starkes Einlenken führt zum Übersteuern und damit zum Driften. Sobald Dein Heck ausbricht und die Reifen an Haftung verlieren, musst Du durch Gas geben einem Schleudern des Boliden entgegenwirken. Damit gewinnen die Reifen wieder an Haftung, und Du behältst die Kontrolle. Bei langen Kurven musst Du diese Technik mehrmals einsetzen.

Zum Üben eignen sich Untergründe, die wenig Haftung bieten. Auf nassem oder sandigem Untergrund lernst Du schnell, die Hinterreifen Deines Fahrzeugs ins Rutschen zu bringen. Wagen mit Frontmotor/Heckantrieb (FH) und Mittelmotor/Heckantrieb (MH) lassen sich am leichtesten ins Rutschen bringen. Übe am besten mit einem Boliden mit Frontmotor/Heckantrieb.

Und Vollgas!

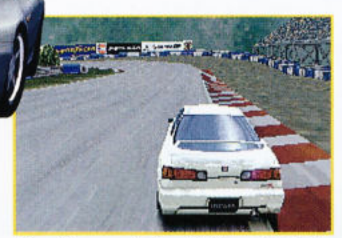
Aus einer Kurve herausbeschleunigen

Wenn Du in eine Kurve optimal hineingefahren bist, besteht die nächste große Anforderung darin, in die folgende Gerade hineinzubeschleunigen. Je schneller Du aus einer Kurve herausbeschleunigst, desto schneller hast Du sie durchfahren. Dadurch gewinnst Du eventuell wertvolle Sekunden.

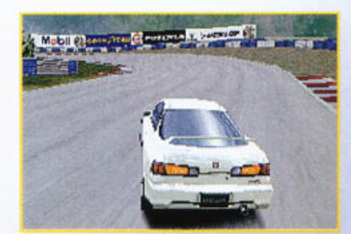
Der Trick besteht darin, den richtigen Zeitpunkt für den Beschleunigungsvorgang zu erwischen. Idealerweise trittst Du kurz vor oder genau am Scheitelpunkt einer Kurve wieder aufs Gaspedal. Doch wo ist dieser Scheitelpunkt? Natürlich hat jede Kurve ihren eigenen Scheitelpunkt. Im Prinzip ist es der Mittelpunkt einer Kurve – allerdings muss er nicht immer genau in der Mitte einer Kurve liegen.

Der häufigste Fehler beim Herausbeschleunigen aus einer Kurve ist das „Untersteuern". Das bedeutet, dass man zu früh aus der Kurve beschleunigt und die Kurve darum doch weit und lang fährt. Zwar bleibt die Lage des Wagens stabil, aber letztlich lastet doch zu wenig Gewicht auf der Vorderachse. Auch wenn Du das Lenkrad dann weiter einschlägst, wirst Du die Kurve nicht enger fahren. Daher ist es bei einer Untersteuerung unbedingt nötig, nochmals zu bremsen und von neuem in die Kurve einzulenken.

Beim nächsten Durchfahren der Kurve solltest Du also vorher noch stärker bremsen, um ein erneutes Untersteuern zu vermeiden.



Eine sichere und schnelle Kurventechnik: Fahre die Kurve von weit außen an...



...dann bremse auf Kurvengeschwindigkeit ab und lenke dabei in die Kurve ein



Steuere jetzt direkt auf den Scheitelpunkt der Kurve zu...



...um anschließend weich aus der Kurve herauszubeschleunigen



Beim Vertragshändler Deines Vertrauens findest Du alles an Zubehör, um die Leistung Deines Wagens zu verbessern

Neben passenden Reifen solltest Du anfangs auch über einen sportlichen Federungssatz nachdenken, um Deinen Wagen schnell und preiswert auf Erfolg zu tunen

Extras für Experten

Zubehör kaufen

Man gönnt sich ja sonst nichts... darum findest Du hier schon mal die wichtigsten technischen und mechanischen Gimmicks und deren Wirkung.

- **Schalldämpfer & Luftfilter:** Sie verbessern die Leistung des Motors in hohen Drehzahlbereichen, also bei hohen Geschwindigkeiten beziehungsweise beim Beschleunigen.
- **Bremssteuerung:** Das verbessert die Bremsleistung und verhindert so das Ausbrechen des Wagens.
- **Computer:** Durch Computersteuerung wird die Motorleistung erhöht und der Treibstoffverbrauch auf das absolut Notwendige beschränkt.
- **Massenausgleich des Motors:** Die Bestandteile Deines Motors werden ganz genau aufeinander abgestimmt. Das führt zu einer Erhöhung der Leistung.
- **Schleifen der Kanäle:** Es erhöht die Motorleistung, wenn auch nur minimal.
- **Saugmotor-Tuning:** In drei Stufen lässt sich auch die Leistung von Saugmotoren optimieren.
- **Getriebe:** Die Drehzahlbereiche der einzelnen Gänge werden näher zueinander gebracht. Dadurch kann auf kurviger Strecke der Drehzahlbereich gehalten werden (und damit auch in etwa die Geschwindigkeit). Nachteil: Das erfordert häufiges Schalten.
- **Kupplung:** Je leistungsstärker der Motor, desto mehr empfiehlt sich eine neue Kupplung, die speziell für getunte Motoren entworfen ist.
- **Schwungscheibe:** Sie verbessert die Beschleunigung des Wagens. Allerdings kann es dadurch – bei niedriger Geschwindigkeit – bei Steigungen zu Tempoverlusten kommen.
- **Gelenkwelle:** Das erhöht die Beschleunigungswerte des Motors.
- **Turbo-Satz:** Die vier verschiedenen Bausätze erhöhen und optimieren die Motorleistung enorm. Einige Turbo-Sätze sind nur für bestimmte Rennstrecken gut geeignet.
- **Ladeluftkühler:** Steigert die Leistung des Motors und sollte in jedem Wagen mit Turbo-Motor vorhanden sein.
- **Federung:** Hiermit lassen sich die Federung und die Höhe des Wagens verändern. Je nach Gelände beziehungsweise Strecke macht dabei eine andere Federung Sinn.
- **Reifen:** Aus bis zu sieben verschiedenen Reifensets kannst Du das für Dich und die nächste Rennstrecke passende Set auswählen.
- **Gewichtssenkung:** Durch Entfernen beziehungsweise Verändern von Bauteilen des Boliden wird sein Gesamtgewicht reduziert. Dadurch verbessern sich unter anderem die Beschleunigung, die Kurvenlage und die Bremskraft Deines Fahrzeugs.

Zusatz-Quests

FINAL FANTASY VIII®

Als Profi-SEED hast Du Squall bereits zum Endkampf mit der fiesen Hexe Artemisia begleitet. Aber „FF VIII" bietet noch viel mehr! Ergänzend zum Lösungsweg findest Du hier alle Zusatzaufgaben des Spiels.*

Die Spezialjobs

Abseits des Lösungswegs gibt's für Deine Truppe noch etliche Zusatzaufgaben zu erledigen. Zwar sind die Belohnungen nicht immer berauschend, ein wenig Abwechslung kann jedoch nicht schaden. (Diese Aufgaben müssen **bis zum Ende von Disk 3** erledigt werden, da Du später nicht mehr in die Städte gelangst.)

Knochenarbeit

Diesen Job kannst Du schon beim ersten ‚freien' Besuch in Dollet erledigen. Je später der Besuch aber erfolgt, desto wertvoller scheinen die Items zu werden.

Schau in einem der Häuser das **Bild** genauer an. Es zeigt eine Szene aus den Straßen der Stadt. Wenn Du **diese Orte besuchst** und den dortigen Hund untersuchst, findest Du einen Gegenstand.

Kehre in das Haus des Malers zurück und betrachte das Bild erneut. Drei Mal kannst Du dieses Spielchen spielen, dann hat der Maler keine Lust mehr.

Zeitschriftensammler kommen in Dollet ebenfalls auf ihre Kosten: Investiere das Geld in eine Übernachtung im Hotel, um eine „Timber Maniac" zu finden. Wenn Du Dich besonders für Okkult-Magazine interessiert, solltest Du den Spieler im Obergeschoss der Bar besiegen, um in seinen Geheimraum eingeladen zu werden.

Untersuche anschließend die Zeitschriftenstapel genauer. (Sprich dort auch mit dem Herrn, um einige zusätzliche Karten zu erhalten.)

Das jeweilige Gemälde gibt erste Hinweise auf ergiebige Schauplätze



Der Hund markiert den Punkt, an dem Du gezielt suchen musst

Im Hotel von Dollet vervollständigst Du Deine Zeitschriftensammlung



Die „Timber Maniac"-Hefte lassen sich im Schulcomputer nachlesen

Scherbensuche

Sprich in Winhill mit dem Besitzer des Hauses im Norden des Dorfes. So erfährst Du von seiner **zerschlagenen Vase**.

Das erste Stück findest Du, indem Du mit **Irvine** in der Party die **Ritterrüstung** im Haus untersuchst.

Die zweite Scherbe wird durch eine genauere Inspektion des **Blumenladens** entdeckt, nachdem mit der Besitzerin gesprochen wurde.

Für Scherbe drei musst Du den hyperaktiven **Mini-Chocobo anrempeln,** der in der Dorfmitte über die Straße rennt.

Scherbe Nummer vier schließlich gibt es nach einem Gespräch mit der neuen Besitzerin der **Bar.**

Untersuch die Tische in der Bar so lange, bis Raines Geist erscheint. Wirf dann einen genaueren Blick auf die **Katze** und nimm die letzte Scherbe in Empfang.

Ein einzelner Holy-Stein ist zwar eine etwas magere Belohnung, aber immerhin kannst Du nebenbei etwas für Deine Lachmuskeln tun: Remple den armen kleinen Chocobo mehrmals an und lass Dich überraschen...



Irvines zerstörerisches Talent bringt die erste Scherbe ans Tageslicht



Bekunde zuerst Dein Interesse, bevor Du mit der Suche beginnst



Der geschockte Chocobo lässt neben der Scherbe auch noch anderes fallen



Mit dem Erscheinen von Raines Geist ist auch die letzte Scherbe gefunden

Affenjagd

Wohl die komplexeste und einträglichste Zusatzaufgabe! Begib Dich zum **Obersee** in der Nähe von Timber (siehe Weltkarte auf Seite 21).Untersuch, auf der Landzunge stehend, das Wasser und **summe** ein Liedchen, bis ein Schatten im Wasser auftaucht. Der Schatten erzählt Dir von einem verschwundenen Affen.

Finde diesen **Affen im Wald nahe Dollet** und erstatte dann dem Schatten Bericht.

Er erzählt Dir daraufhin von vier geheimnisvollen Steinen, die irgendwo auf der ganzen Welt versteckt sein sollen. Klar, dass Du diesem Gerücht nachgehst!

Stein 1: Lauf an der **Küstenlinie nahe Balamb-Stadt** entlang und drück dabei immer wieder unverdrossen auf die ⊗-Taste.

Stein 2: Flieg zu der **kleinen Insel östlich von Timber** und wiederhole dieses Spielchen.

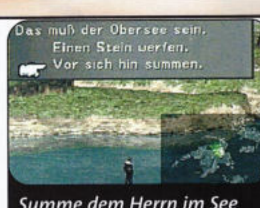
Stein 3: Lande mit der Ragnarok auf dem Bergrücken in der Nähe von **Winhill oberhalb des Wasserfalls.** Untersuche das **Vogelnest** und greif hinein.

Stein 4: Begib Dich zum Obersee und wirf so lange **Steine ins Wasser,** bis einer der Steine ‚ganz oft' hüpft. Geh daraufhin zurück in den **Wald bei Dollet** und such erneut nach dem Affen. Wirf diesmal so oft mit Steinen nach ihm, bis Du ihn triffst und den letzten Stein untersuchen kannst.

Zurück am Obersee erfährst Du in der verschlüsselten Nachricht von einem **Schatz in der Molldrett-Ebene.** Diese Region befindet sich nördlich der Begrenzung von Esthar.

Untersuch das Gelände in der Mitte der Region mit der ⊗-Taste, bis Du auf eine Gruppe sprechender Steine triffst. Da die roten Steine prinzipiell lügen, musst Du nun immer **das Gegenteil von dem tun,** was Dir **ein roter Stein empfiehlt** – die Worte der andersfarbigen Steine kannst Du ignorieren.

Behauptet also ein roter Stein, der Schatz läge im Osten, dann geh nach Westen und so fort. Irgendwann triffst Du einen roten Stein, der behauptet, hier wäre kein Schatz – Bingo! Mit dem dort gefundenen Item kannst Du einem Guardian die Ability **„Öko-Tripel"** beibringen. Der Aufwand lohnt sich also!



Summe dem Herrn im See ein nettes Lied, um seine Aufmerksamkeit zu erregen



Beim ersten Besuch im Wald bei Dollet reicht es durchaus, den Affen nur zu sehen



Natürlich ist so eine Störung nicht ganz fein, aber Du brauchst den Stein nun mal!



In der richtigen Reihenfolge ergeben die Inschriften eine interessante Botschaft

Text: Michael Anton

* *Den Lösungsweg zu „Final Fantasy VIII" findest Du in SCREENFUN 11/99 bis 3/00. Du erhältst ihn auch per Brief beim SCREENFUN-Leserservice oder direkt durch „Trix per Fax" (siehe Seite 40)*

Anregung für Kartenspieler

Wenn Du einer Partie Triple Triad nicht widerstehen kannst, dann findest Du hier einige gute Anregungen, wie sich Dein Kartenarsenal aufstocken lässt.

UFO Spotting

Das UFO-Phänomen: An diesen vier Stellen kannst Du Zeuge der Untaten des UFOs werden

Diesen Umweg solltest Du auch dann mitnehmen, wenn Du nicht so sehr an die Macht der Karten glaubst – es lohnt sich nämlich! Du benötigst dazu folgende Ausrüstung: die Ragnarok, die „Gegner 0%"-Ability sowie mindestens fünf normale Elixiere – und natürlich ein Fitzelchen von Zeit.

Die erste Aufgabe besteht darin, an vier verschiedenen Orten **Zeuge eines UFO-Phänomens** zu werden. Kopple zu diesem Zweck die „Gegner 0%"-Ability und marschiere so lang in den folgenden Regionen umher, bis es zu einer eher unterhaltsamen Begegnung mit der dritten Art kommt (siehe Weltkarte):

- Ungefähr in der Mitte zwischen Winhill und dem Wasserfall.
- Auf einer kleinen kuscheligen Insel nordöstlich von Trabia.
- In der Strandregion östlich von Timber.
- Im nordwestlichen Teil der menschenfeindlichen Kashukbaar-Wüste (westlich der Kaktor-Insel).

Nach den vier UFO-Sichtungen musst Du auf einem **Gebirgsrücken nördlich des Chocobo-Heiligtums** (nordöstlicher Quadrant der Weltkarte) landen und eine Konfrontation mit dem UFO überstehen. Stell nach dem Kampf sicher, dass Du fünf Elixiere hast, und begib Dich zu dem Krater, bei dem sich **früher der Balamb Garden befand.**

Hier kommt es anschließend zur Begegnung mit dem putzigen Alien. Du hast die Qual der Wahl: meucheln oder füttern. Verprügelst Du das Alien, gibt es nach dem Kampf einen ‚Beschleuniger' (er lehrt einen Guardian „Auto-Hast") sowie das bittere Gefühl, einen ‚ersten Kontakt' vermasselt zu haben.

Verfütterst Du aber **fünf Elixiere** an den putzigen Racker, erhältst Du seine Karte. Die ist als ‚Level 5-Monster' zwar nicht so spielstark, lässt sich aber über die Abilitys „Karten-Wandler", „Item-Wandler" und „G.F.-Doping" in einen **Rosetta-Stein** („4x Ability") umwandeln!


Auf diesem Bergrücken kommt es für Squall und sein Team zur ersten Begegnung mit der dritten Art



Tja, ein etwas ungleicher Kampf – denn das UFO macht keinerlei Anstalten, sich zu wehren



Dann der erste Kontakt – so einem netten Kerlchen sollte man keinen Wunsch abschlagen, oder?

Gespräche mit Schatten, UFOs, zipfelblaue Aliens – die Zusatz-Quests haben's in sich!

Chocobo-Sammler

Eifrige Chocobo-Jäger werden für ihre Mühen mit einer zusätzlichen Karte belohnt. Fange zunächst **in jedem der sechs** normalen Chocobo-Wälder einen der flotten Laufvögel. Du musst es allerdings selbst tun, denn nur dann erhältst Du ein **Treuesiegel.**

Hier genau befinden sich die Standorte der sechs Wälder:

- Westlich vom Trabia Garden
- Nordwestlich des Shumi-Dorfes
- Östlich von Edeas Waisenhaus
- Südlich der Kashukbaar-Wüste
- Nordöstlich der Centra-Ruinen
- Nordöstlich vom Trabia Garden

Mit dem Vogel aus dem letzten Wald solltest Du anschließend den Weg durch die seichten Wasserstellen und Wälder in Richtung des **Chocobo-Heiligtums** antreten, wo Du die wohlverdiente Belohnung (nebst einer Rückreisemöglichkeit) erhältst.


Die kuppelförmigen Chocobo-Wälder sind aus der Luft gut zu erkennen...


...aber das Chocobo-Heiligtum ist leider nicht ganz so leicht zugänglich


Im Chocobo-Heiligtum wartet der Lohn für fleißige Chocobo-Fänger


Auf dieser Insel in der Nähe von Timber befindet sich einer der gesuchten Steine

Dreigestirn gefunden!

Na also, dann hat sich's bei der Nachricht doch nicht um ein Gerücht gehandelt

Die Card-Queen

Diese Dame wird Dich garantiert in den **Wahnsinn** treiben!!! Im Prinzip will sie ja nichts anderes von Dir als ganz bestimmte Sonderkarten, damit Du an anderer Stelle neu entstandene Sonderkarten erspielen kannst.

Das Problem dabei: Über dieses Thema kann man mit ihr nur dann reden, wenn sie sich in **Dollet** aufhält – und da muss sie erst mal hingebracht werden. Doch leider bewegt sich die Dame nur, wenn ein Spielchen mit ihr gewagt wurde und dabei eine **Sonderkarte den Besitzer gewechselt** hat.

Dummerweise ist die Dame in ihren Zielen auch noch etwas wählerisch, sodass Du sie schlimmstenfalls um die halbe Welt jagen musst, bevor es in Dollet endlich zur Sache gehen kann.

Sprich nach einem Spiel (normal) mit ihr, um zu erfahren, wohin sie als Nächstes geht. Hier sind die Anlaufstellen in den einzelnen Regionen:

- Balamb: Bahnhof Balamb
- Galbadia: Hotel Deling City
- Trabia: Hotel im Shumi-Dorf
- Centra: Winhill
- F.H.: Ortsmitte Fisherman's Horizon
- Esthar: Präsidentenpalast
- Dollet: Bar, 2. Stock
- ‚Weit weg': Lunar Gate

Hast Du die Queen endlich in Dollet gesichtet, kannst Du ihr bei einem normalen Gespräch Fragen über ihren **Vater** stellen und damit das Geschehen in Gang bringen. Als Erstes musst Du die **Mogry-Kid-Karte** besorgen (von einem kleinen Jungen im Balamb Garden) und an die Queen verlieren. Danach kannst Du in der Einkaufsstraße von Deling City bei einem schwarz gekleideten Herrn die **Kiros-Karte** erspielen. Ist das erledigt, und die Queen schaut mal wieder in Dollet vorbei, geht es mit der **Secreto-Karte** weiter. Wurde diese an die Queen verloren, gibt es anschließend von der Frau des Bürgermeisters von Fisherman's Horizon die **Irvine-Karte.**

Als Nächstes muss die **Choco-Kid-Karte** (die Belohnung des Chocobo-Sammelns) verloren werden. Als Ausgleich gibt es die **Choco-Blob-Karte** von einem ‚Banksitzer' im Balamb Garden. Dieses Spielchen wiederholt sich mit der **Alexander-Karte** (die gibt es von Piet in der Mondbasis/an der Absturzstelle im südlichen Esthar). Sie animiert den Barkeeper in Timber zum Spiel mit der **Doomtrain-Karte**. Diese letztere Karte kann dann dazu verwendet werden, vom Präsidentenberater in Esthar die **Phönix-Karte** zu erhalten.

Die ‚geopferten' Karten sind übrigens nicht für alle Zeiten verloren: Sie landen alle beim **Enkel des Malers** in Dollet, der in der Knochen-Episode vorgestellt wurde. Dort können sie von Dir zurückgewonnen werden.

Kannst Du von der Dame nicht genug kriegen? Du kannst sie auch auf Disk 4 herausfordern: Auf der **südlichen Landzunge des Esthar-Kontinents** liegt eine unsichtbare Absturzstelle. Auf Disk 3 triffst Du dort nach den Mondbasis-Ereignissen auf Piet, dem Du die Alexander-Karte auch mit Verspätung noch abluchsen kannst. Auf Disk 4 wartet die Card-Queen dann auf neue Herausforderungen.

Karten, die in der Sammlung fehlen, erscheinen bei der Beuteauswahl in Blau



Im Fall der Fälle wird angezeigt, wo Du eine Karte verloren hast. Revanche?

Um die Queen zu hetzen, musst Du Sonderkarten ausspielen



Der Anfang ist gemacht, jetzt nur noch schnell der werten Dame gefolgt!

Endlich in Dollet angelangt, nimmt das grauenvolle Schicksal seinen Lauf



Geopferte Karten kannst Du zum Glück bei diesem Jungen zurückgewinnen



An dieser Stelle nahe Esthar findest Du Piet und später die Card-Queen



Auch auf Disk 4 hast Du keine Ruhe vor der Queen – wenn Du darauf bestehst

Die CC-Freaks

Nachdem die stürmischen Ereignisse um den Balamb Garden zur Halbzeit von Disk 2 vorüber sind und Du innerhalb des Gardens etwa 15 bis 20 Spiele gewonnen hast, wirst Du aufgefordert, die Mitglieder des örtlichen **Kartenclubs** zu identifizieren und zu schlagen.

Beachte dabei, dass die Mitglieder oft nur **zufällig** an den beschriebenen Orten auftauchen, also gib nicht gleich auf... Die Mitgliederliste:

- Ein Junge in der Nähe des Wegweisers am Eingang
- Ein Junge im Norden des ersten Stocks
- Zwei Mädchen, die am Wegweiser für ein Schwätzchen pausieren
- Ein weiterer Junge in der Nähe des Aufzugs im zweiten Stock
- Xiu auf der Kommandobrücke
- Sprich nach dem Sieg über Xiu mit Niida und Dr. Kadowaki. schick in Squalls Zimmer die Begleiter weg und lass Dich dann während der Nachtruhe überraschen!
- Der ‚Joker' taucht manchmal auf einem Steg in der Übungshalle auf.

Sind alle Mitglieder besiegt worden, bist Du angesichts der erspielbaren Sonderkarten für die Aufgaben der Card-Queen recht gut vorbereitet.

Außerdem wartet danach auf Disk 4 noch eine nette Überraschung: **Alle CC-Freaks sind dann nämlich dort auf der Ragnarok versammelt** und erlauben Dir auf diese Weise eine Vervollständigung Deiner Kartensammlung.



Spiele in Bibliothek oder Mensa zählen nicht bei den zu gewinnenden Spielen



Die Damen, die in Richtung Wegweiser marschieren, gehören zu den Freaks



Wenn Du gut genug bist, begleiten Dich alle CC-Freaks bis auf die letzte Disk

Sonstige Kartenquellen

Die meisten der noch fehlenden Karten kannst Du Dir notfalls auch noch auf Disk 4 holen, da die CC-Freaks oft mit Sonderkarten spielen, die Dir noch fehlen.

Falls Du allerdings vorher schon abkassieren möchtest, sind hier einige interessante Kartenquellen:

Angelo: Tritt (während der Zugepisode) gegen Watts von den Waldeulen an
Quezacotl: Bürgermeister Dobe in Fisherman's Horizon
Siren: Spieler im 2. Stock der Dollet-Bar
Shiva: Auf dem Schiff der Weißen SEEDs im Tausch gegen die ‚Girly Times' aus dem „Timber Maniac"-Gebäude
Pandemona: Bekommst Du von Xells Nachbarn in Balamb Stadt
Ward: Dr. Odyne in Esthar
Laguna: Ellione auf der Mondbasis
Selphie: Im Besitz eines Jungen am Brunnen im Trabia Garden
Quistis: Trepe-Fanclub im Klassenzimmer des Balamb Garden
Xell: Xells Mutter in Balamb Stadt
Rinoa: Verliere Ifrit an Mayor Carway. (Ifrit kann anschließend in F.H. zurückgewonnen werden)
Edea: Edea im Waisenhaus
Cifer: Cid im Waisenhaus
Squall: Laguna in Esthar/auf der Ragnarok



Quistis' Fanclub spielt natürlich bevorzugt mit der Karte ihres Idols



Hast Du die Siren-Karte ergattert, kannst Du auch noch andere Karten abstauben



Besorge Dir in Timber die ‚Girly Times', BEVOR Du die Weißen SEEDs besuchst!



Das ist die letzte Gelegenheit, um mit Laguna um die Squall-Karte zu spielen

Tipps für Fortgeschrittene

Hier werden noch einige Tricks verraten, die nicht unbedingt im klassischen SEED-Lehrbuch stehen, Dir das Leben aber ungemein erleichtern können. Überleben ist alles!

Kleine Waffenkunde

In Sachen Waffentechnik fällt „FF VIII" etwas aus dem üblichen Rollenspiel-Rahmen: Statt gut gefüllter Waffenläden gibt's nur **Junk-Shops,** die aus gefundenen Items neue Waffen basteln können.

Dummerweise sind einige der fürs Tuning **benötigten Items recht schwer zu finden**. Hier ist also durchaus die Frage berechtigt, ob sich der Suchaufwand überhaupt lohnt.

Was die Stärke betrifft, wohl eher nicht, denn ein Waffen-Upgrade bringt im Schnitt nur schlappe fünf Stärkepunkte extra. Durch **geschickte Zauberkopplungen** lässt sich da wesentlich **mehr erreichen:** Jeder einzelne an die Stärke gekoppelte „Ultima"-Spruch bringt einen Stärkepunkt. Also hat man mit 100 Sprüchen schon eine passable Kampfmaschine. Dazu noch eine „Stärke+xx%"-Ability, und die Gegner haben nichts mehr zu lachen. (Eine praktische und sehr **früh zugängliche Quelle für „Ultima"** ist übrigens der Draw-Punkt im **Shumi-Dorf** – falls Geld keine Rolle spielt.)

Etwas anders sieht die Sache aus, wenn die neuen Waffen zusätzlich noch **andere Parameter beeinflussen**, wie etwa die Trefferrate. Dort führt über kurz oder lang kein Weg am Upgraden vorbei, da Guardians nur begrenzt Abhilfe schaffen können.

Bei Squalls Bewaffnung kommt noch dazu, dass die neuen Waffen auch **neue Finishing Moves** seines Verzweiflungsangriffs liefern. Und die haben es durchaus in sich, wie ein sauberer Abschluss mit dem ‚Löwenherz' durch rund 200.000 Schadenspunkte belegt!

Spätestens gegen Ende des Spiels solltest Du also verstärkt zur Vorbereitung auf die langwierige Item-Suche gehen. Zwischendurch lohnt es sich aber nicht unbedingt, immer auf dem neuesten Stand zu sein.



5.000 Gil für 13 zusätzliche Stärkepunkte? Das ist eine gute Investition!



Squall lernt neue Verzweiflungstechniken nur durch eine Aufrüstung seiner Waffe

Prinzessinnen – sie sind alle gleich: Erinnert Ihr Euch noch an die Schneckenlocken von Prinzessin Leia aus „Star Wars"?

Tipps für Waffensammler

Den Großteil der für die Waffen benötigten Items musst Du Gegnern im Kampf abnehmen. Dabei spielen neben dem Zufallsgenerator auch noch einige andere Faktoren eine Rolle. So macht es durchaus einen Unterschied, ob Du den Gegner normal im Kampf besiegst oder ob Du während eines Kampfs die **„Rauben"-Ability** verwendest.

Auch der Level der Gegner entscheidet mit: **Ab einer bestimmten Stufe** (in der Regel ab Level 30 bis 40) haben die Monster nicht nur neue Tricks auf Lager, sondern auch entsprechend **bessere Items.** Wenn Du also verzweifelt noch einige Eisenrohre suchst und die Wendigos partout keine mehr liefern, dann bist Du wahrscheinlich schon zu stark.

Falls Du andererseits Blitzer am laufenden Band verprügelst und trotzdem keine Dynamosteine erhältst, muss Deine Party eben noch ein wenig trainieren. (In solchen Situationen kann **Tomberys „Level"-Kommando** sehr praktisch sein. Eventuell solltest Du auch mal **Bahamuts „Rarität"-Ability** ein- oder ausschalten.)

Beachte dabei auch die **räumliche Verbreitung** bestimmter Monster: Du suchst noch verzweifelt nach einem Krötenpanzer? Da wirst Du Dir wahrscheinlich die Füße wund laufen – bis Du einen gezielten Abstecher ins Grab des Unbekannten Königs machst. Denn nur dort hausen die Esansuci, die auf höheren Levels dieses Item liefern.

Ähnlich verhält es sich mit Heckenschlangen und ihren Schlangenhäuten: Die Biester treiben sich bevorzugt in der Region um Dollet herum, dort aber überwiegend auf den Berggipfeln. Wenn Du also ohne Ragnarok Häute sammeln willst, musst Du in Dollet nochmals versuchen, zum Sendeturm zu gelangen.

Normalerweise **bleiben die Monster ihren Jagdgebieten treu.** Die Ereignisse auf der **Mondbasis** verschieben jedoch das ökologische Gleichgewicht der **Esthar-Region** ein wenig. Wenn Du nach diesem Event beispielsweise noch Morbol-Fühler suchst, musst Du die Bewohner der „Tor"-Inseln bemühen – mit all den Unannehmlichkeiten, die Gegner auf Level 100 so mit sich bringen!



Die Waffenmagazine verraten Dir zwar, was benötigt wird, doch die Herkunftsquellen dieser Items müssen selbst herausgefunden werden



Durch Diebstahl lassen sich normalerweise höherwertige Gegenstände erbeuten



Nach den Mondbasis-Ereignissen treten um Esthar neue Monsterarten auf

Party-Tuning

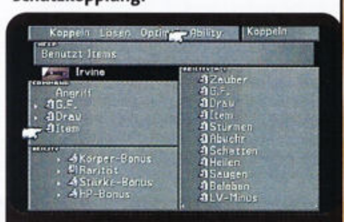
Gut, es ist ein alter Hut: Halte die Levels der Party-Mitglieder zu Beginn so niedrig wie möglich. Hebe statusverbessernde Items wie „Stärke-Plus“ entweder auf oder verfüttere sie gleich an Squall. Da der Hauptheld bei fast jeder Aktion dabei sein muss, kann er leider nicht in den Genuss des im Folgenden beschriebenen **Trainingsprogramms** kommen und muss mit anderen Mitteln aufgepäppelt werden.

Ziel dieser Übung ist es, die Levels aller Party-Mitglieder (außer Squall) bis zum Erhalt der Ragnarok und sämtlicher Guardians **möglichst niedrig** zu halten – und zwar unter 50, besser noch: unter 30. (Letzteres sollte zumindest für Quistis und Selphie kein Problem darstellen.) Dann begib Dich auf die Kaktor-Insel und peppe dort alle Deine Guardians auf.

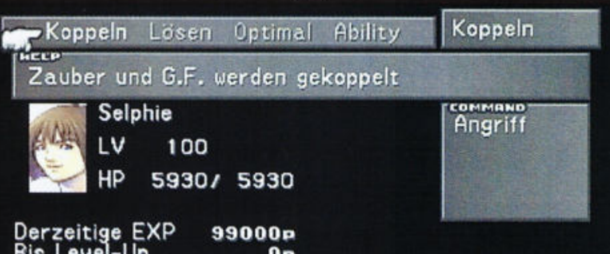
Als Folge dieser Aktion solltest Du bald die Abilitys **„HP-Bonus“, „Stärke-Bonus“ und „Körper-Bonus“ in jeweils doppelter Ausführung** besitzen. Verteile die Guardians jetzt so, dass auf jeden von Squalls Begleitern ein solches Bonus-Dreierpack entfällt. Fang dann damit an, die Party ernsthaft zu trainieren. Schon bald dürften die betroffenen Herrschaften so gnadenlos fit sein, dass sie eigentlich gar keine Kopplungen mehr benötigen...

Beachte beim Erreichen von Level 100, dass die Helden damit ausgesprochen anfällig für den „Level 5-Tod“ werden, und sorge darum für eine entsprechende **Schutzkopplung!**

Versuche, einige Mitstreiter möglichst lange auf niedrigem Level zu halten



Mit solchen Ability-Kopplungen lassen sich kräftige Kämpfer trainieren



Traumwerte auch ohne jede Kopplung: Gekonntes Training zahlt sich eben aus!



Edea: Vor allem am Anfang ist sie ein guter Grund, um extrahart zu trainieren...

Guardian-Tuning

Spätestens vor dem Endkampf solltest Du die **Guardians so verteilen,** dass jedes Partymitglied möglichst optimal ausgerüstet ist – immerhin kann es dazu kommen, dass Du im Kampf die Reservemitglieder benötigst.

Mit Hilfe des im Hunde-Shop erhältlichen **„Vergissmeinnicht“** kannst Du die Ability-Listen der einzelnen Guardians nach Belieben zurechtschneidern und so fehlende Abilitys nachrüsten.

Beachte dabei, dass die alten Abilitys **unwiederbringlich verloren** gehen. Das ist aber nicht unbedingt tragisch: Eher dubiose Kommandos wie „Schatten“ oder „Todesurteil“ sind ohnehin überflüssig. Wenn es sowieso der letzte Spielstand vor dem Showdown sein wird und die Party optimal ausgerüstet ist, können auch noch viele andere Abilitys ohne Reue ersetzt werden.

Wodurch Du die alten Abilitys ersetzen solltest, hängt von verschiedenen Faktoren ab: Wie sind die Guardians verteilt? Wie gut sind die einzelnen Figuren trainiert? Welche Ability-spendenden Items hat Deine Truppe im Verlauf des Abenteuers gefunden? Und so weiter...

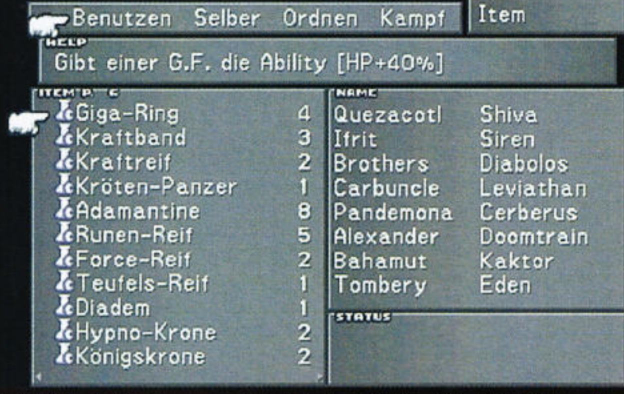
Prinzipiell sollten die **wichtigsten Parameter einer Figur** verbessert werden (also HP, Stärke, Körper und Geist). Hierbei sollten nach Möglichkeit **%-Boni einer Kopplung an Zauber vorgezogen** werden. Der Endgegner kann nämlich ganze Zaubergruppen (nebst den damit gekoppelten Werteverbesserungen) einfach von Deiner Party ‚stehlen‘.

Weiterhin sollten möglichst viele Figuren **drei oder mehr Abilitys koppeln können:** Zwei Guardians können das schon von Haus aus. Zudem solltest Du mindestens zwei **Rosetta-Steine** gefunden haben (Shop in Esthar City, Geheimgang in Artemisias Schloss nach dem Spielen der Orgel).

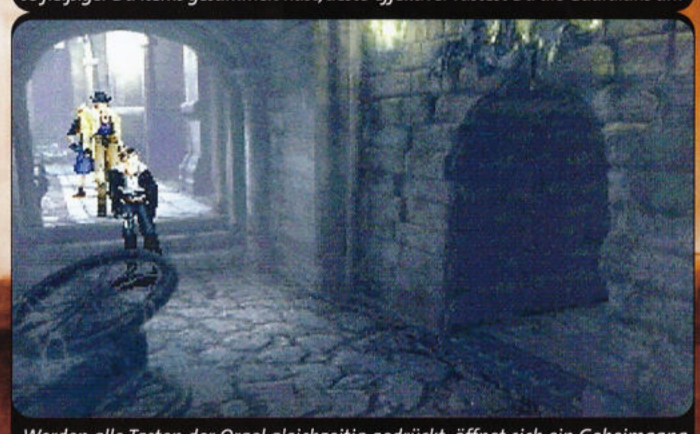
Und wenn Dein Pocket-Chocobo fleißig war, hat er vielleicht auch noch ein oder zwei dieser praktischen Dinger angeschleppt... Der Rest ergibt sich dann je nach Bedarf und Möglichkeiten.



Bis zum Finale werden viele Abilitys überflüssig und können ersetzt werden



Je fleißiger Du Items gesammelt hast, desto effektiver rüstest Du die Guardians um



Werden alle Tasten der Orgel gleichzeitig gedrückt, öffnet sich ein Geheimgang



Die Weltkarte

Wer den Überblick behält, weiß mehr! Auf der Weltkarte findest Du die wichtigsten Orte für die Erfüllung aller Zusatzaufgaben eingezeichnet.



Symbole

- **Rote Punkte: Schauplätze der UFO-Events**
- **Gelbe Punkte: Schauplätze der Steinsuche**
- **Schwarze Punkte: Sonstige Handlungsorte**
  1. Tor zur Hölle
  2. Tor zum Paradies
  3. Kaktor-Insel
  4. Geheime Forschungsstation
  5. Absturzstelle (Piet/Card-Queen)

Chocobo-Zucht

Anders als in „Final Fantasy VII" kannst Du Dir zwar keinen Goldenen Chocobo heranziehen. Ganz brauchst Du auf das spezielle Züchter-Vergnügen aber doch nicht verzichten. Einziger Haken an der Sache: Du benötigst eine (in Deutschland nur als Import erhältliche) **PocketStation.**

Alternativ dazu gibt es auch die Möglichkeit, **die Demo von „Chocobo World"** für Deinen PC aus dem Internet zu downloaden. Geh dazu auf die Seite **www.ff8-pc.com** und folge den dortigen Anweisungen. Das Spiel ist voll funktionsfähig. Nur die Option, mit dem „Final Fantasy VIII"-Hauptprogramm Daten auszutauschen, ist noch nicht eingebaut.



„Chocobo World" auf Deinem PC...

Mogeleien

Bevor Du einen Chocobo mit prall gefülltem Rucksack ‚nach Hause' auf die Playstation holst, **solltest Du zuerst die sieben Blöcke von ‚Chocobo World' von der PocketStation auf eine normale Memory Card kopieren.**

Hol dann den Chocobo nach Hause, nimm die gesammelten Items in Empfang, schick ihn wieder auf Achse und **speichere das Spiel auf der Playstation.** Entferne dann die PocketStation aus dem Slot und beende „Chocobo World", indem Du den Enter-Button gedrückt hältst. Steck anschließend die PocketStation wieder ein, lösche die „Chocobo World"-Daten auf der PocketStation mit der Speicherverwaltung der Playstation und **überspiele die zuvor auf der Memory Card abgelegten Daten auf die PocketStation.** Und schon hast Du wieder einen Chocobo mit voller Item-Sammlung, den Du nach Hause holen kannst.

Sei allerdings nicht enttäuscht, wenn Du andere Items erhältst als beim ersten Mal: Auf der PocketStation wird lediglich die Kategorie der Items gespeichert – was dann aber letztlich im Hauptspiel daraus wird, das entscheidet einzig und allein der Zufallsgenerator. Viel Glück!

Die Grundlagen

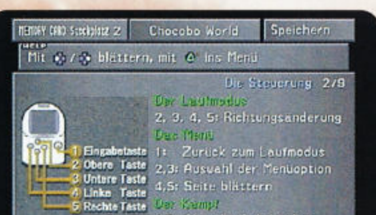
Sobald Du in „FF VIII" Deinen ersten eigenen Chocobo gefangen hast, erhältst Du auch **ein Jungtier, das Du in der PocketStation großziehen kannst.** Anders als bei einem der inzwischen fast schon wieder ausgestorbenen Tamagotchis ist diese Hege und Pflege weniger zeitaufwendig (ein Chocobo-Tierchen wächst zum Glück auch, ohne ständig gestreichelt zu werden). Zudem ist es wesentlich nutzbringender:

In seinem Mini-Abenteuer sammelt der Chocobo **Erfahrung, die sich auch auf das Hauptspiel auswirkt.** Wird während der Kämpfe ein Gizaar-Kraut verwendet, erscheint der Flattermann auf dem Bildschirm und heizt den Gegnern ein. Anfangs überzeugt er damit zwar nicht wirklich, doch kann seine Angriffskraft in drei Stufen wachsen. Das erste Power-Up gibt es bei Erreichen von Level 50, das zweite beim Erreichen von Level 100 und dem ‚Spielende' durch Sieg über den Dämonenkönig, das letzte nach einer gewissen Anzahl von Kämpfen auf Level 100.

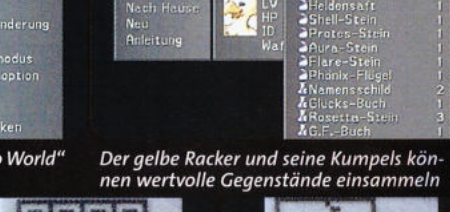
Doch Erfahrung ist nicht alles, was das Tierchen sammelt! Denn im Verlauf seines Abenteuers **sackt es auch immer wieder Items ein, die später ins Hauptspiel übernommen werden können.** Auf Level 25 erhältst Du beispielsweise einen Mog-Talisman, mit dem Deinen Guardians eine Ability zur Selbstheilung gegeben wird. Dies belastet allerdings auch Deine Reisekasse.

Es fallen aber auch jede Menge anderer Items an, die man teilweise auch im normalen Spiel finden kann. Diese Items sind in die Kategorien A bis D unterteilt. Beim ersten Durchlauf von „Chocobo World" kannst Du noch keine Items der hohen Güteklasse A finden. Doch schon die Gegenstände der Gruppe B (darunter fallen zum Beispiel Rosetta-Steine und Statusverbesserungen) sind sehr hilfreich.

Später kannst Du „Chocobo World" auf höheren Stufen spielen. Dadurch steigt die Wahrscheinlichkeit, Objekte der Klasse A zu finden, an. Da diese ganze Sucharbeit auch ohne Deine persönliche Mitarbeit erfolgen kann, erweist sich dieses Mini-Spiel als ein praktischer Reisebegleiter von Squall und seinem heldenhaften Trupp.



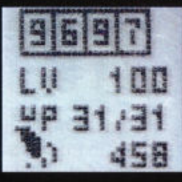
Wenn Du willst, kannst Du „Chocobo World" auch auf Automatik laufen lassen



Der gelbe Racker und seine Kumpels können wertvolle Gegenstände einsammeln



Speichere nach einer Veränderung des Chocobo-Status unbedingt das Hauptspiel



Im Laufe seines Abenteuers verbessert der Taschen-Chocobo seine Kampfwerte



Die Punkte auf der Landkarte markieren Ereignisfelder und können angesteuert werden

Crash Team Racing

Schluckst Du den Staub Deiner Gegner, statt ihnen davonzufahren? Dann leg einen Boxenstopp ein, um Dir in unserer Fahrschule die nötigen Tipps zum Sieg zu holen. Außerdem erfährst Du, wo die geheimen Abkürzungen versteckt sind.

CTR CRASH TEAM RACING

Kleiner „Crash"-Kurs

● Der **Power-Rutscher/das Power-Rutschen** ist eine anfangs schwierige, aber dann höchst effektive Fahrtechnik. Du nimmst die Kurven nicht nur schneller, Du kannst auch drei Turbo-Schübe sammeln.

Spring mit R1 in die Kurve und lenke in die gewünschte Richtung. Beim anschließenden Rutschen lädt sich Deine Turbo-Anzeige (rechts unten auf dem Bildschirm) auf. Drück, sobald sich die Skala rot färbt, auf L1, um einen Turbo zu erhalten.

Kriegst Du dreimal den Turbo, ist der letzte Schub besonders stark. Verpasst Du jedoch den richtigen Moment, hat Dein Kart eine Fehlzündung und fährt normal weiter.

● **Wumpa-Früchte** solltest Du nicht liegen lassen! Denn sobald Du zehn eingesammelt hast, verbessern sich Deine Extras – sprich sie haben mehr „Saft".

● Berührst Du eine **Sprengstoffkiste,** hast Du sie anschließend für einige Sekunden in der Gepäckablage, bevor sie explodiert. Drück also schnell hintereinander die Sprungtaste, um die Kiste möglichst vorher loszuwerden. Wenn Du hierbei in den Rückspiegel blickst und direkt vor einen Gegner lenkst, kannst Du ihm die Kiste sogar auf seine Motorhaube werfen.

● **Hat Dich ein Gegner im Visier** – Deine Figur ist also von einem Fadenkreuz eingerahmt – so bieten sich Dir mehrere Möglichkeiten: Falls Du kein Schutz bietendes Extra hast, legst Du entweder ein Extra ab (zum Beispiel M. Brios Becher), oder Du setzt Dich vor einen Gegner, sodass er getroffen wird. Hast Du Gelegenheit, scharf um die nächsten Kurven zu fahren, sollte es Dir ebenfalls gelingen, den Raketenverfolger abzuschütteln.

● Nach **Sprüngen** sammelst Du in der Luft Geschwindigkeit, was sich nach der Landung in einem kleinen Turboboost ausdrückt. Je länger und weiter der Sprung gelingt, desto größer wird der Turboschub.

● **Blitzstart:** Lass Deinen Motor schon an der Startlinie aufheulen und lade auf diese Art Deine Turbo-Anzeige auf. Je mehr die Anzeige beim Start gefüllt ist, desto schneller beginnst Du das Rennen.

Text: Michael Martin

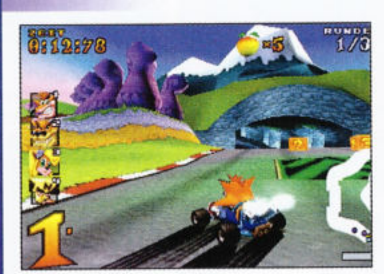
Abwasser-Ring

Halte Dich bei den Fässern am besten in der Mitte der Fahrbahn und lenke, sobald Du nah am Fass bist, gegen dessen Rollrichtung. So weichst Du problemlos aus.

Gegenüber dieser Stelle liegt oberhalb der Wand eine Öffnung, die Du mit Vollgas und exaktem Sprungtiming erreichst.
Packst Du den Sprung, gewinnst Du durch diese Abkürzung mächtig Vorsprung. Auch ohne Aku-Aku-Maske oder Turbo-Extras ist diese Abkürzung erreichbar.

Der kürzeste Weg durch diese Schikane führt durch die rechten Tunnels. Nachdem Du das Turbofeld passiert hast, spring vom Rand des Vorsprungs, um den Zusatzspeed optimal auszunutzen.

Coco-Park



Dieser einfache Kurs eignet sich auf hervorragende Weise dazu, den Powerslide zu perfektionieren. Die jeweils lang gezogenen Nord- und Südkurven sind hierfür ideal.



Peile hinter der letzten Kurve das Turbofeld an – Du bretterst mit Vollgas durchs Ziel.

Crash-Bucht



Die Rampe hinter der ersten scharfen Kurve ist ideal, um Geschwindigkeit zu tanken. Spring von der Kante in hohem Bogen ab, und Du fährst anschließend mit erhöhtem Speed weiter.



Kurz vor der Zielgeraden erwarten Dich zwei Turbofelder. Das erste befindet sich direkt hinter der Kurve. Peile von ihm die Mitte der Fahrbahn an beziehungsweise etwas rechts davon. So erwischst Du das zweite Turbofeld hinter der Kuppe, das Du vorher nicht sehen konntest.

Blizzard-Bluff



Hinter dem ersten Turbofeld erwartet Dich eine rollende Steinkugel. Da Du – sofern Du den Turbo nutzen willst – nur mittig oder außen fahren kannst, bleiben Dir leider nicht viele Ausweichmöglichkeiten.



Vom ersten Eissee führt eine Abkürzung um die nächste Kurve herum. Allerdings benötigst Du entweder eine Aku-Aku-Maske oder ein Turbo-Extra. Peile vom See die schmale Stelle links von der eigentlichen Fahrbahn an und spring über die Kuppe.



Die beiden Eisseen bremsen Dein Kart stark ab. Daher solltest Du die Kuppen zuvor ausnutzen, um weit auf den See zu springen.

Burg Cortex

Nutze den Geschwindigkeitsschub des Turbofelds, um mit Vollgas von der nächsten Kante abzuspringen. Halte Dich dann auf der Innenbahn. So überwindest Du die ersten Treppenstufen im Flug und sparst viel Zeit.



Springst Du von der Kuppe nach links ab und wendest dann in der Luft nach links, landet Dein Kart auf einer Rampe – die stellt eine willkommene Abkürzung auf diesem ungastlichen Kurs dar.

Der Powerslide ist auf dieser Strecke Deine Garantie für einen sicheren Sieg. Nutze beim Überspringen der vielen Höhenunterschiede das Wenden in der Luft aus, um bei der Landung die Motorhaube bereits in die richtige Richtung gedreht zu haben.

Den Spinnen auf diesem Kurs ist leicht auszuweichen. Ihre Landeposition erkennst Du am dunklen Schatten auf der Piste. Fahre einfach drum herum.



Drachen-Minen

Dieser spiralförmige Steg lässt das Herz eines jeden Powerslide-Fans höher schlagen.
Nur wenn Du Deinen Slide früh und ganz rechts beginnst, kannst Du ihn dreifach aufladen und so die Rampe hochdüsen.

Bist Du im Besitz einer Aku-Aku-Maske, solltest Du über diesen Lorenweg abkürzen. Denn nur so bist Du vor den fiesen Wagen auf diesem Schienenpfad sicher.



Crash ist ein gut ausbalancierter Charakter, leicht zu beherrschen und mit guter Beschleunigung

Dingo-Canyon



Die große Wasserlache auf diesem Kurs bremst Dich leider enorm ab. Spring darum vorher ab, um noch ein wenig Speed zu holen, bevor Du ihn wieder im Nass verlierst. Außerdem fährst Du so nicht allzu lange im Wasser.

Oder Du nutzt die „Straßeninseln", um diesen Bereich schneller zu durchqueren.

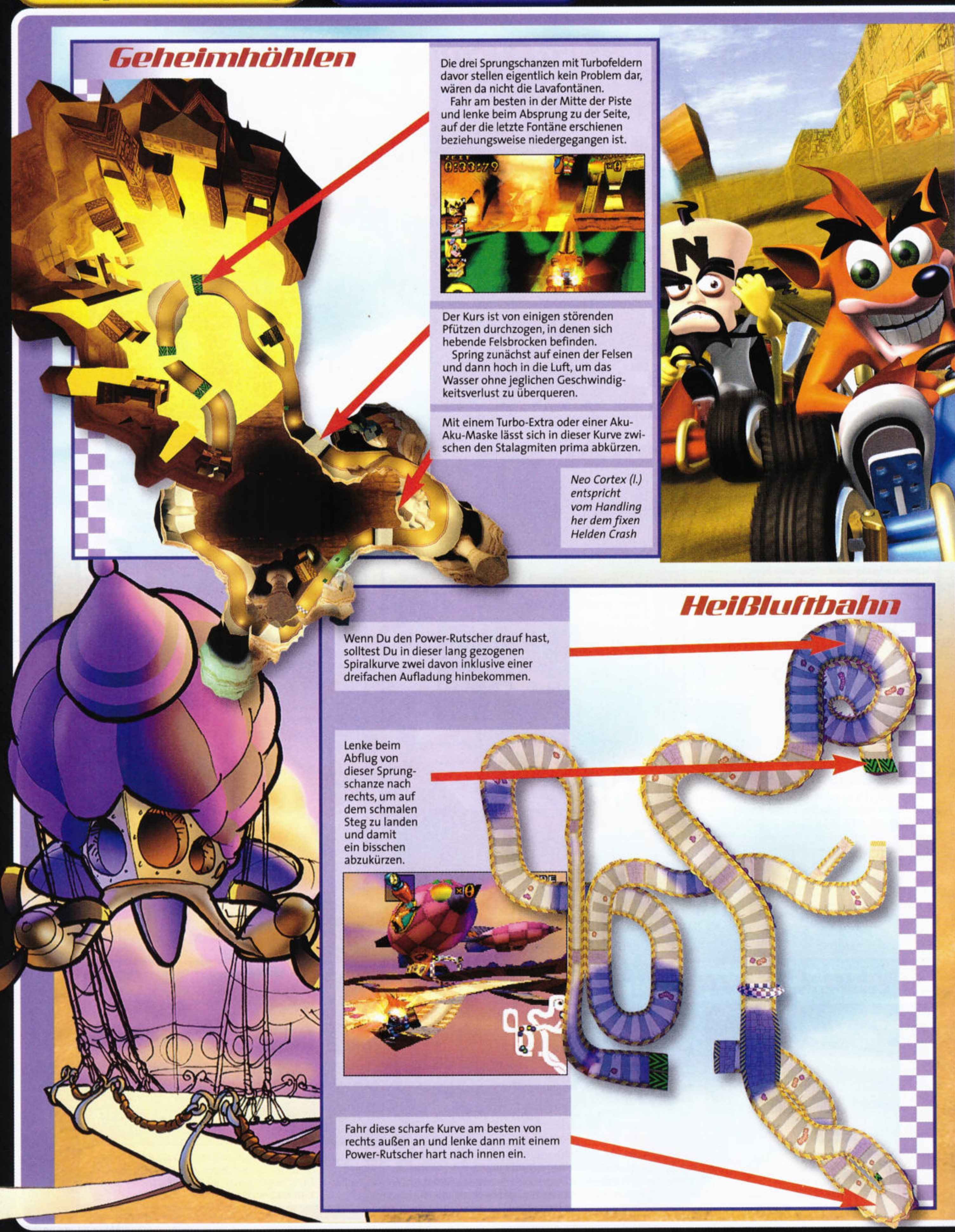


Verfolge zunächst die rechte der beiden Abzweigungen, da sich auf diesem Pfad eine Kiste voller Früchte befindet. Später kannst Du links die beiden einzelnen Früchte sammeln.



Die letzte Sprungschanze lässt Deine Tachonadel voll ausschlagen. Immer vorausgesetzt, Du springst genau im richtigen Moment ab, also kurz vor der Klippe.

Geheimhöhlen



Die drei Sprungschanzen mit Turbofeldern davor stellen eigentlich kein Problem dar, wären da nicht die Lavafontänen.

Fahr am besten in der Mitte der Piste und lenke beim Absprung zu der Seite, auf der die letzte Fontäne erschienen beziehungsweise niedergegangen ist.

Der Kurs ist von einigen störenden Pfützen durchzogen, in denen sich hebende Felsbrocken befinden.

Spring zunächst auf einen der Felsen und dann hoch in die Luft, um das Wasser ohne jeglichen Geschwindigkeitsverlust zu überqueren.

Mit einem Turbo-Extra oder einer Aku-Aku-Maske lässt sich in dieser Kurve zwischen den Stalagmiten prima abkürzen.

Neo Cortex (l.) entspricht vom Handling her dem fixen Helden Crash

Heißluftbahn

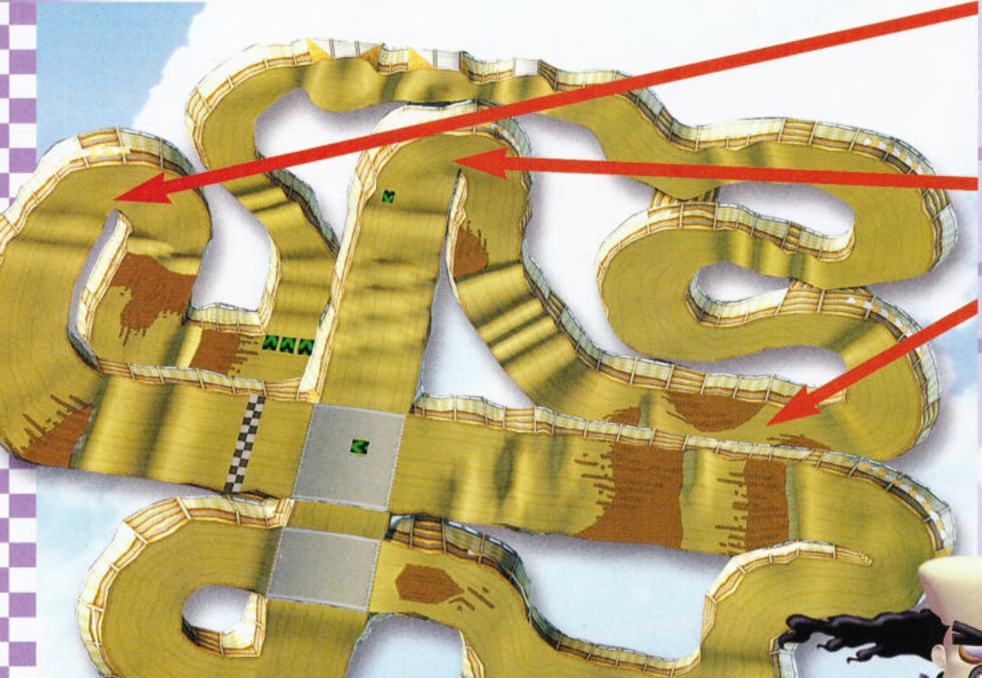
Wenn Du den Power-Rutscher drauf hast, solltest Du in dieser lang gezogenen Spiralkurve zwei davon inklusive einer dreifachen Aufladung hinbekommen.

Lenke beim Abflug von dieser Sprungschanze nach rechts, um auf dem schmalen Steg zu landen und damit ein bisschen abzukürzen.

Fahr diese scharfe Kurve am besten von rechts außen an und lenke dann mit einem Power-Rutscher hart nach innen ein.



Kleine Arena

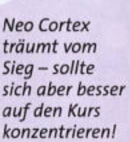


Springen und Power Sliding ist für einen Sieg auf diesem matschig-hügeligen Kurs das A und O des Rennfahrers.

Fahr die erste scharfe Kurve von rechts an (also von innen) und lenke beim Springen dann hinein. Du landest außen und kannst nun mit Sliden und noch ein paar Jumps das Tubofeld anpeilen.

Diese Kurve fährst Du von außen an und lenkst mit einem Power-Rutscher am äußeren Rand nach innen. So erreichst Du das Turbofeld mit Leichtigkeit.

Halte Dich an dieser Stelle mittig, um nicht im bremsenden Morast zu landen.



Neo Cortex träumt vom Sieg – sollte sich aber besser auf den Kurs konzentrieren!

Oxid-Station



In der Spiralkurve hinter dem Start befindet sich auf der Außenbahn ein Turbofeld. Vollführe danach einen Power-Rutscher und zieh hart nach innen, um den zweiten Turbo zu erwischen. Peile nun das dritte Feld an, und Du verlässt die Kurve mit gnadenloser Höchstgeschwindigkeit.

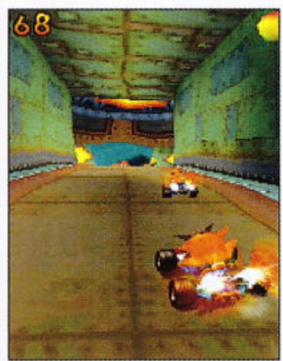


Vor den großen Sprungschanzen lassen sich Turbo-Extras prima einsetzen. So fliegst Du weiter und gewinnst an Vorsprung.

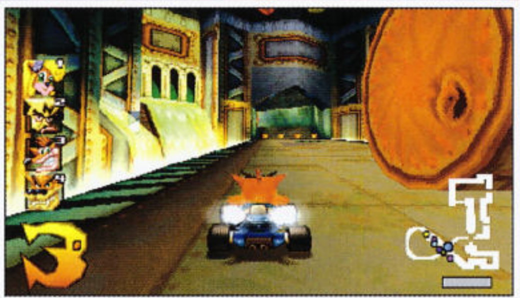


Der freie Fall kurz vor Ende des Kurses ist anfangs vielleicht ein wenig verwirrend. Hier lässt sich auch nicht abkürzen – im Gegenteil. Lenkst Du nach dem Absprung zu sehr zur Seite, landest Du leider im Aus...

N.Gin-Labor



Die schmale Gasse ist einfach ideal für einen kleinen Hinterhalt: Leg hier ganz gezielt die Extras ab, die Deine Kontrahenten ausbremsen, denn viel Platz zum Ausweichen haben sie an dieser Stelle – wie dumm für sie – nicht.



Die beiden Turbofelder hinter der Sprungschanze werden von rollenden Fässern bewacht. Es hat mehr mit Glück als mit Können zu tun, wenn Du den ersten Turbo ungehindert nutzen kannst.

Fahr am besten außen entlang und konzentriere Dich lediglich auf den zweiten Turbo. Sobald das Fass vorbeigerollt ist, lenk in die Mitte und peile das Turbofeld an.



Die Rampe in der großen Halle ist ein perfekter Ort, um ein Geschenk für Deine Gegner zu hinterlassen. Da die Schanze zudem in einer Kurve liegt, ist Ausweichen besonders schwer.

Papus Pyramide



Mit einer Aku-Aku-Maske oder einem Turbo-Extra kannst Du von der letzten Schanze aus die gesamte Kurve umgehen.

Zünde das Extra auf der Rampe und spring von der rechten Ecke ab. Lenk scharf nach rechts: Du landest kurz vor der Ziellinie. Dieser Sprung spart massiv Zeit.

Den fleisch... äh, den kartfressenden Pflanzen solltest Du tunlichst nicht zu nahe kommen. Fahr also in dieser Kurve mittig und halte Abstand zu übereifrigen Blättern und Beißerchen.



Spring links von der Rampe auf den Mauervorsprung und kürze so ein Stückchen ab. Zusätzlich sammelst Du ein paar Früchte ein.



Polar-Pass

Auch ohne Extra kannst Du an dieser Stelle abkürzen!

Spring von der Hügelkuppe über die Mauer, sammle eine der Kisten ein – so machst Du Einiges an Boden gut.



Die Passage mit den kleinen Inseln und den Turbofeldern ist ideal, um aufzuholen oder den Gegnern davonzurasen. Sofern Du stets korrekt abspringst, verlässt Du diesen Bereich mit schierer Höchstgeschwindigkeit.

Aber Vorsicht: Pass auf, dass Du in der nächsten Kurve nicht gleich ins Aus bretterst!



Den Robben, die sich auf diesem Kurs herumtreiben, ist, wie allen anderen beweglichen Hindernissen auf den Strecken, leicht auszuweichen.

Kommst Du vor lauter Eis und Top-Speed ins Rutschen, drück die Sprung-Taste und lenke in die gewünschte Richtung, um Dich wieder zu stabilisieren.



Polar glänzt mit toller Beschleunigung

Roos Röhre

Man könnte meinen, dass in dieser Kurve die Worte „Power Sliding" in den Asphalt gemeißelt sind. Also, nun weißt Du, was hier von Dir erwartet wird!

Mit einem Turbo-Extra oder einer Aku-Aku-Maske lässt sich in dieser Kurve prima abkürzen. Du fährst links von den Knochenbrücken auf den Schotter und zwischen den Pilzen hindurch.



Pura the Tiger erreicht sehr schnell seine Höchstgeschwindigkeit

Tigertempel

In dieser engen Passage drohen Dich auf beiden Seiten Feuerfontänen anzubrutzeln. Weiche ihnen weiträumig aus, auch, wenn sie gerade (allerdings nur kurz) erloschen sind.

Links an der Wand unterhalb des Götzenschädels (kurz vor dem Turbofeld) befindet sich ein Geheimgang. Um ihn zu öffnen, musst Du auf die Mauer entweder eine Bowling-Bombe werfen oder eine Rakete oder ein Powerschild abfeuern.

Auch mit einer Aku-Aku-Maske lässt sich diese Abkürzung für eine Runde hernehmen.

Dingodile: etwas träge, allerdings zusammen mit Tiny der Schnellste!

Nutze die vielen Hügel und Rampen auf diesem Kurs, um Deine Geschwindigkeit zu erhöhen. So lässt Du den Tiger aus dem Tempel... 'tschuldigung, Tank natürlich!


„Abe's Exoddus": Der charmante Held wird seinen nächsten Auftritt auf der Playstation 2 feiern

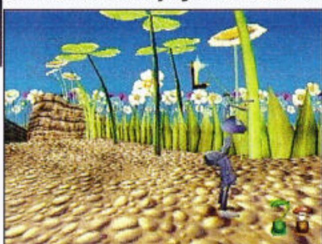
Inhalt

A Bug's Life

Wollt Ihr unendlich viele zusätzliche Leben? Kein Problem, allerdings müsst Ihr dafür ein bisschen was tun:

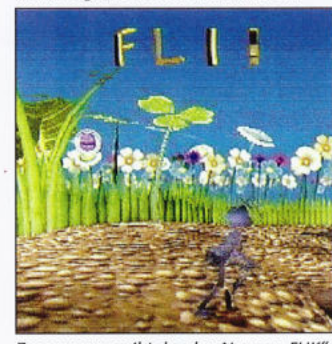
Startet gleich die Trainingsmission, sobald Euch während des Spiels die Leben knapp werden. Wenn Ihr nun am oberen Rand alle Buchstaben der Reihe nach einsammelt, erhaltet Ihr ein Extra-Leben als Bonus. Beendet anschließend das Training und spielt wie gewohnt weiter – oder wiederholt diesen Vorgang so lange, bis Ihr die erwünschte Anzahl an Leben erreicht habt.


Sammelt der Reihenfolge nach das „F"...


...gefolgt von dem „L"...


...dann den Buchstaben „I"...


...und zu guter Letzt noch das „K" ein



Zusammen ergibt das den Namen „FLIK", welcher Euch am Ende des Trainings...



...ein ganzes Extra-Leben beschert!

Abe's Exoddus

Cheats

Im **Hauptmenü** [R1] gedrückt halten und dann den Code eingeben

Filmsequenzen anzeigen:
↑ ↓ ← → □ ○ △ ○ □ ○ ↑ ↓ ← →

Levelauswahl:
↓ ↑ ← → △ □ ○ △ □ ○ ↓ ↑ ← →

Während des **Spiels** [R1] gedrückt halten und dann den Code eingeben

Unsterblichkeit:
○ △ □ ✕ ↓ ↓ ↓ ○ △ □ ✕

Zum nächsten Spielabschnitt springen (die Filmsequenzen werden nicht abgespielt):
○ ○ ✕ ✕ □ □



Im Hauptmenü gebt Ihr den Cheat für die Filmsequenzen ein, indem Ihr die Taste [R1] gedrückt haltet und dann...

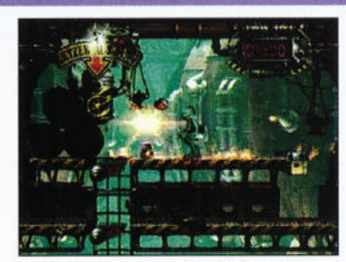


↑ ↓ ← → □ ○ △ ○ □ ○ ↑ ↓ ← →: ...diesen Code eintippt. Das „HAPPY-END"...


...schwelgt in malerischer Romantik im Licht des aufgehenden Mondes

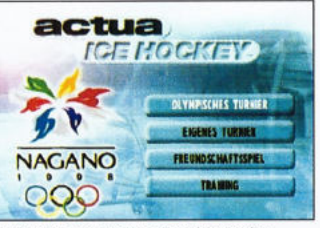


↓ ↑ ← → △ □ ○ △ □ ○ ↓ ↑ ← →: Dank Levelanwahl verabschiedet Ihr Euch schon zu Spielbeginn in Richtung Ende...


○ △ □ ✕ ↓ ↓ ↓ ○ △ □ ✕: ...und extrem vorsichtige Spieler gönnen sich auch noch bei gedrückt gehaltener [R1]-Taste einen Hauch von Unsterblichkeit


Durch die gut gelaunte Schluss-Sequenz erfahrt Ihr, daß es wohl irgendwann ein Happy-End gegeben hat und das Böse wieder einmal besiegt werden konnte

Actua Ice Hockey



Haltet im Hauptmenü so lange die Tastenkombination □+△+○ gedrückt, bis ein Geräusch den Cheat bestätigt



Nun stehen in der Teamauswahl zwischen den USA und Österreich zwei neue Mannschaften zur Auswahl bereit



Zum einen sind das die „Steelers", zum anderen die leider nur unwesentlich stärkeren „Gremlin Allstars"...


...die hier ihre Gegner aufs Eis führen

All Star Tennis 99

Für die (in fast jedem Sportspiel vorhandenen) großen Köpfe und Füße pausiert Ihr das laufende Match und drückt dann gleichzeitig die Tasten [R1]+[R2]+[L1]+[L2].



Noch scheint für diesen weiß besockten Schmalkopf die Welt in Ordnung...



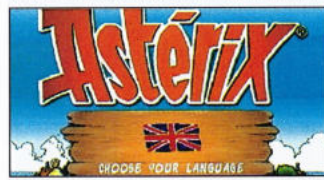
...doch nach einer kleinen Schummelpause mit [R1]+[R2]+[L1]+[L2]...



...platzt ihm gleich der Kragen!

Asterix

Für die Levelauswahl haltet Ihr bei der **Sprachauswahl** △ gedrückt, und betätigt nacheinander die Tasten ↑→↓←←↓→↑. Der Satz „Cheat Mode Active" erscheint und bestätigt die Eingabe. Startet nun ein neues Spiel, um in das Cheat-Menü zu gelangen.



Haltet hier △ gedrückt und gebt dann die Kombination ↑→↓←←↓→↑ ein

CHEAT MODE ACTIVE

Hurra, Cheatrix Asterix!

SELECT A LEVEL TO LOAD
FOREST
ROMAN FORT
FRENCH ALPS
CARNAC
PIRATE SHIP
AQUA
NARBOA
ROME
PIRATE CITY
O BARREL BREAK

Nach Start eines neuen Spiels kommt Ihr in das Levelauswahl-Menü...



...und tobt Euch gleich an den Fässern aus

Asteroids

Haltet im **Titelbildschirm**, wenn der Schriftzug „START DRÜCKEN" blinkt, SELECT gedrückt, und gebt im Anschluss daran einen der nachfolgend aufgeführten Codes ein. Ein Geräusch bestätigt Euch die richtige Eingabe.

Cheats

Den original Spieleklassiker „Asteroids" freischalten:
○○○△□□○

Das 4. Schiff „Excalibur" freischalten:
△○○△□○□

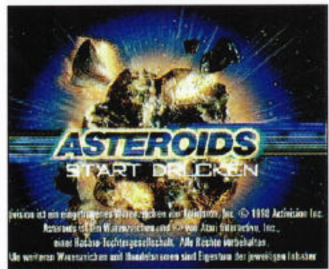
Levelauswahl und Kollisionsabfrage ausschalten:
□△○△△□○

Cheats für das klassische „Asteroids"
Pausiert das laufende Spiel und gebt einen der Codes ein. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe.

Extra-Leben:
↑↓←→○□×△

99 Leben:
↑×↓△←□→○

Unsterblichkeit:
↓↓↑↑○□△△



Wenn Ihr im Titelbild SELECT *gedrückt haltet und dann die Tastenkombination ○○○△□□○ eingebt...*



...so wird der Spiele-Oldie „Asteroids" im Hauptmenü freigeschaltet



Aber Achtung, dieser Klassiker ist verflixt schwer – gut, dass es auch für ihn noch ein paar praktische Cheats gibt!



□△○△△□○: *Wenn Ihr diesen Cheat eingegeben habt, dann könnt Ihr während eines Spiels durch Drücken von* START + SELECT *das Cheat-Menü aufrufen. Stellt hier den gewünschten Level ein und schaltet die Kollisionsabfrage an/aus...*



...ins Spiel selbst kommt Ihr anschließend wieder durch Betätigen von [L1]

Bloodlines

Gebt die Codes unten als Kennwörter im **Optionsmenü** ein. Die Cheat-Funktion wird als Bestätigung angezeigt.

Cheats

Als Angor spielen: **CLAWEDFIST**	Als Jon spielen: **UNMASKED**
Als Daria spielen: **DOMINATION**	Als J.O.E. spielen: **JUJOFEVRY1**

Kunstgalerie im Optionsmenü: **LEONARDO**

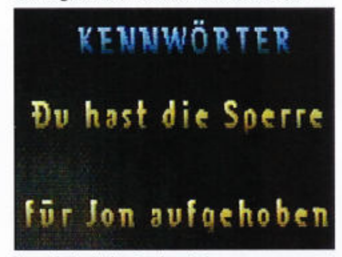
Stimmenarchiv im Optionsmenü: **TONGUEBATH**

OPTIONSMENÜ
Sound
Memory card
◄ Kennwörter ►

Wählt den Menüpunkt „Kennwörter"...



...und gebt den Cheat ***UNMASKED*** *ein*



Komfortabel – Euch wird ganz genau erklärt, was Ihr gerade erschummelt habt...



...hier sehr Ihr das Ergebnis der Aktion auch schon – es ist Jon (harter Kerl!)

OPTIONSMENÜ
Sound
Memory card
Kennwörter
ekordzeiten anzeig
ntroller konfigurie
◄ Kunstgalerie ►

LEONARDO*: In der „Kunstgalerie"...*



...findet Ihr Artworks und Bewegungsstudien der verschiedenen Charaktere



DOMINATION *und* ***JUJOFEVRY1****: In der Arena tritt die geheimnisvolle Daria gegen J.O.E. an – bei dessen Sieg die fiese Weltregierung frohlocken würde!*

B-Movie

Der Weg zur Levelauswahl

Betätigt im **„Drücken Sie Start"-Bildschirm** einfach nacheinander die Tasten [L1][R1][L2][R2]△×○□□○×△. Im Hauptmenü könnt Ihr jetzt unter dem Punkt „Levelauswahl" eine beliebige Mission auswählen.

Alle Raumschiffe und Waffen

Betätigt wieder im **„Drücken Sie Start"-Bildschirm** nacheinander die Tasten [L1][R1][L2][R2]↑↓→←←→↓↑. Nun stehen Euch neben den drei standardmäßigen Raumschiffen noch die folgenden neuen zur Verfügung:

Cargo Master	**B-62 MK. III**
Mud Skipper	**Bulldog**
Manta Ray	**Schwarzkopf**
Tsunami	**Frizz-B**
Kobra	



Gebt die Cheats hier im Titelbild ein...

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

...sie werden schriftlich bestätigt



Fliegt jetzt mit der fetten „Cargo Master"...



...oder der obligatorischen Untertasse namens „Frizz-B" (englisch ausgesprochen wie die kreiselnde Plastikscheibe Frisbee, nach der so gern die Hunde schnappen)...



...ins Hauptmenü zur freigeschalteten Levelauswahl, und beamt Euch dann...



...auf die fremde Welt der Aliens

Bomberman

Die nachstehenden **Level-Passwörter** bieten maximale Bombenanzahl und eine überzeugende Flammenlänge.

Passcodes

Level 1: **46224622**	Level 31: **26572657**
Level 11: **10191019**	Level 41: **38793879**
Level 21: **12221222**	



Geht übers Optionsmenü...



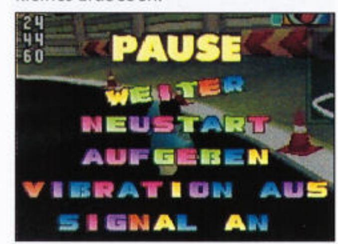
38793879: ...zur Password-Eingabe und wählt dort zum Beispiel Level 41...



...in dem Ihr dank der vielen Bomben und der Flammenlänge Euren Gegnern gehörig Feuer unterm Hintern macht

Bomberman Fantasy Race

Für eine bombastische Laufstimmung sorgt dieser Cheat: Pausiert das laufende Spiel und drückt nacheinander L1 L1 R1 R1 ↓ ↑ ○. Setzt Ihr nun das Rennen fort, klingt jeder Schritt Eures Spielgefährten wie ein kleines Erdbeben.



Gebt den Cheat in der Spielpause ein



Man hört es deutlich: Dieses kleine Knuddelwesen wäre viel lieber Godzilla!

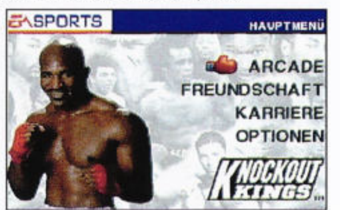
Box Champions (Knockout Kings)

Boxer mit großen Köpfen

Drückt im Hauptmenü schnell hintereinander ←+○, ←+△, ←+□, ←+✕. Ein Geräusch bestätigt jede Kombination und die richtige Eingabe.

Tierisch zuschlagen

Drückt im Hauptmenü schnell hintereinander →+□, →+△, →+○, →+✕. Ein Geräusch bestätigt jede richtige Kombination und die komplette Eingabe. Wählt nun einen beliebigen Boxer aus, um als Bär zu kämpfen!



Gebt die Cheats im Hauptmenü ein



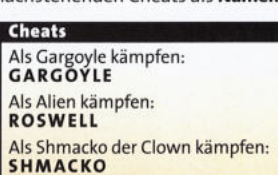
←+○, ←+△, ←+□, ←+✕: Kein Wunder, dass bei solchen Haken die Birne irgendwann einmal anschwillt!



→+□, →+△, →+○, →+✕: Bei diesem grimmigen Fleischberg als Gegner geht selbst Ali in die Defensive

Box Champions 2000

Startet eine neue Karriere und gebt die nachstehenden Cheats als **Namen** ein.



Cheats

Als Gargoyle kämpfen:
GARGOYLE

Als Alien kämpfen:
ROSWELL

Als Shmacko der Clown kämpfen:
SHMACKO

Als Ed Mahone kämpfen:
ED MAHONE

Als Jermaine Dupri (HipHop-Musiker) kämpfen:
JERMAINE DUPRI

Als Q-Tip (von der Band „A Tribe Called Quest") kämpfen:
Q TIP

Als O (verantwortlich für die Spielmusik) kämpfen:
O

Als Marc Ecko (Gründer der „Ecko-Line"-Kollektion) kämpfen:
MARC ECKO

Als Tim Duncan (Spieler der „San Antonio Spurs") kämpfen:
TIM DUNCAN

Als Marlon Wayans (bekannter US-Komiker) kämpfen:
MARLON WAYANS



Erstellt einen Boxer neu...

GARGOYLE: ...und gebt dann einen der genannten Cheats als Spielernamen ein



Auf diese Art könnt Ihr als Monster...



...oder Außerirdischer antreten und den Erdenmenschen zeigen, wer der Boss ist!

Bugs Bunny: Auf Zeitreise

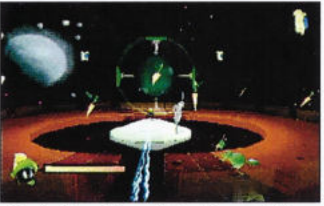
Haltet in der **Levelauswahl** L2+R1 und drückt nacheinander die Tasten ✕ □ R2 L1 ○ ✕ □ □ □. Ab jetzt können alle Zeitzonen auf Bugs Bunnys Reise ausgewählt werden.



Gebt den Cheat in der Levelwahl ein...



...nun springt Ihr durch alle Zeiten bis hin zur unheimlichen „Dimension X"...



...in der Bugs Bunny (ohne Sauerstoffgerät!) auf seiner Karottenjagd selbst den Weltraum unsicher macht

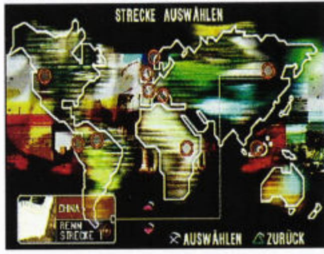
C3 Racing

Alle 30 Strecken

Startet ein neues Arcade-Spiel, bewegt den Cursor auf den **Afrika-Kurs** und drückt [R1] [R2] [R1] [L1] □ [L1]. Ein Geräusch ertönt, und alle Strecken stehen ab sofort zur Auswahl.



Auf dem Afrika-Kurs schaltet Ihr...



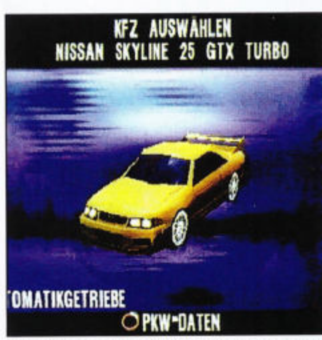
...mit [R1] [R2] [R1] [L1] □ [L1] alle weiteren Rennstrecken frei

Alle Autos der Performance-Klasse

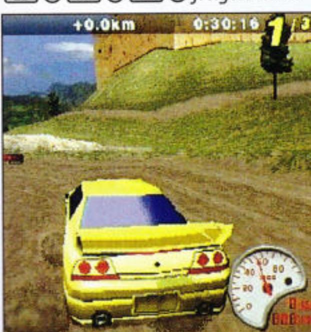
Startet ein neues Arcade-Spiel, bewegt den Cursor anschließend auf den **Großbritannien-Kurs** und drückt dann [R1] □ [L1] ○ [R2] ○. Ein Geräusch ertönt zur Bestätigung, und die Wagen stehen ab sofort zur Auswahl.

Alle Autos der GTI-Klasse

Startet ein neues Arcade-Spiel, bewegt den Cursor auf den **Rom-Kurs** und drückt dann [L1] ○ [R1] □ [L2] □. Ein Geräusch ertönt, und die Wagen stehen ab sofort zur Auswahl.



Die Autos werden in Rom mit den Tasten [L1] ○ [R1] □ [L2] □ freigeschaltet



So fahrt Ihr schon sehr bald den Nissan Skyline 25 GTX Turbo auf der ersten Rennstrecke im Land des Lächelns

Centipede

Manuelles Augenzwinkern

Haltet im **Hauptmenü** die Tasten [R1]+[L1] und drückt ○, um das Auge des Drachens zu schließen.

Alle Welten und Levels auswählbar

Drückt in der **Levelauswahl** nacheinander [R1] [R1] [R2] [R1].

Beliebig viele Extra-Leben

Pausiert das laufende Spiel und betätigt [L1] [L1] [L2] [L1]. Drückt nun so oft Ihr wollt →, um eine beliebige Anzahl an Extra-Leben zu erhalten. Betätigt abschließend START, um zurück ins Spiel zu gelangen.

Her mit der Unsterblichkeit

Pausiert das laufende Spiel und drückt [L1] [L1] [L2] [L1] ←. Betätigt zum Abschluss noch die Taste START, um zurück ins Spiel zu gelangen.



Drückt Ihr in der Levelauswahl nacheinander [R1] [R1] [R2] [R1]...



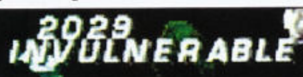
...so verdient sich (Nomen est Omen) die Levelauswahl erst so recht ihren Namen!



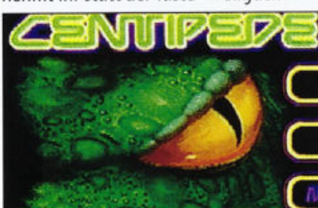
Pausiert Ihr dagegen mitten im Spiel und betätigt [L1] [L1] [L2] [L1], dann könnt Ihr Euch mit dem wiederholten Druck auf die Taste →...



...jede Menge Extra-Leben erschummeln



Für echte Unsterblichkeit dagegen nehmt Ihr statt der Taste → einfach ←



Verunsichert Euch dieser stechende Blick...



...dann haltet [R1]+[L1] und drückt zusätzlich auch noch die Taste ○

Championship Motocross featuring Ricky Carmichael

Gebt die verschiedenen Cheats als Namen im **Championship-Modus** ein.

Cheats

Alle Championship-Klassen:
ALL EVENTS

Alle Strecken:
DIRT TRACKS

Große Köpfe:
GROSSE TETE

„Gespiegelte Strecken"-Option im Optionsmenü verfügbar:
OPPOSITE LOCK

Fox-Filmsequenz unter „EXTRA" im Optionsmenü verfügbar:
LIVE ACTION



***ALL EVENTS**: Der genannte Cheat...*



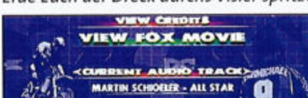
...öffnet alle Klassen für Biker, die schon von Anfang an gefordert werden wollen!



***DIRT TRACKS**: Durch die freie Trackwahl...*



...bestimmt Ihr, in welcher Gegend dieser Erde Euch der Dreck durchs Visier spritzt



***LIVE ACTION**: Unter dem Menüpunkt „EXTRAS" gibt's jetzt Filme anzuschauen...*



...in denen mehr als wagemutige Biker die tollkühnsten Stunts vorführen



***GROSSE TETE**: Ist eigentlich nur der Helm so groß oder auch der Schädel?*

Civilization 2

Braucht Ihr mehr Geld? Dann gründet eine neue Stadt und ändert ihren Namen in „**_CasH**". Haltet [R1], während Ihr den Buchstaben „H" eingebt. Bei richtiger Eingabe sollte Euer eigentlich nicht vorhandenes Anfangskapital kräftig zugelegt haben!



***_CasH**: Achtung: Bei der Eingabe von „H" die Taste [R1] gedrückt halten!*

Als Dankeschön gibt's jede Menge Gold im ansonsten leeren Stadtsäckl

Croc 2

Vorspeise – 100 Bonus-Kristalle

Haltet im Hauptmenü [L1] und drückt dann nacheinander □ □ ○ ↓ ← → ← →. Haltet Ihr nun während des Spiels [R2] und betätigt □, so bekommt Ihr jeweils 100 Kristalle. Damit könnt Ihr Euch beim Händler problemlos mit Zusatzleben und anderen hilfreichen Gegenständen eindecken!

Hauptgericht – das Cheat-Menü

Haltet im Hauptmenü [L1] und drückt nacheinander △ ← ← → □ ↑ ↑ ← ○. Betätigt nun einfach während des Spiels [R2] und [L2] gleichzeitig, um das Cheat-Menü hervorzulocken.



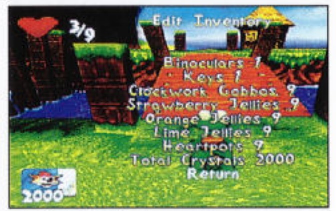
Gebt beide Cheats im Hauptmenü ein



Haltet Ihr dann im Spiel [R2] und betätigt noch die Taste □ dazu...



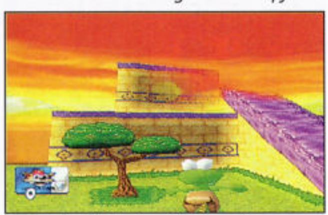
...so steigert Ihr Euer Vermögen um jeweils 100 der hübschen Klunker



Mit R2 + L2 dagegen könnt Ihr im ausführlichen Cheat-Menü an den verschiedenen Gegenständen schrauben...



...oder in einen beliebigen Level hüpfen



So freut sich der Tourist über einen frühen Blick aufs malerische Inka-Dorf

Driver

Gebt einen der folgenden Schummel-Codes im **Hauptmenü** ein. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Die entsprechende Option wird anschließend im „Cheats"-Menü freigeschaltet.

Cheats

Credits anzeigen:
L1 L2 R1 R2 L1 R1 R2 L2 R1 R2 L1 L2 R1

Unzerstörbar:
L2 L2 R2 R2 L2 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1 L1

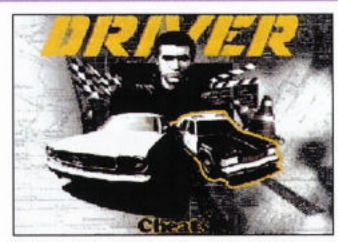
Immunität – Keine Polizei:
L1 L2 R1 R1 R1 R1 L2 L2 R1 R1 L1 L1 R2

Hinterrad-Steuerung:
R1 R1 R1 R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R1 L2 L1

Mini-Autos:
R1 R2 R1 R2 L1 L2 R1 R2 L1 R1 L2 L2 L2

Australischer Modus:
R2 R2 R1 L2 L1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 R2 L1

Stelzen-Modus:
R2 L2 R1 R2 L2 L1 R2 R2 L2 L2 L1 R2 R1



Das coole Hauptmenü – der richtige Platz, um Tanner mit ein paar Cheats bei seinem schwierigen Auftrag zu helfen (soll heißen: gebt hier die Codes ein)



Korrekt eingetippte Cheats werden mit einem Geräusch bestätigt und daraufhin im Cheat-Menü aktiviert



***Credits**: Der Spieldesigner hatte offensichtlich eine Menge Spaß*



***Mini-Autos**: Ist die Straße zu schmal? Kein Problem, wir verkleinern einfach die Autos, und schon ist ausreichend Platz für jedes noch so gewagte Manöver!*



***Australischer Modus**: Der Bildschirm steht auf dem Kopf – schließlich liegt Australien auf der Unterseite der Welt*



***Stelzen-Modus**: Jetzt lernt Ihr die gute Federung so richtig zu schätzen!*

Eliminator

Gebt die Codes im Kasten als Spielername im **„id-auswahl"-Menü** ein.

Cheats

Unbesiegbarkeit:
CLEVALAD

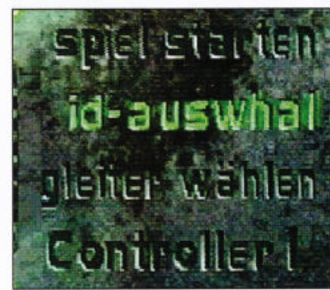
Volle Primär-Waffen:
GUNCRAZY

Volle Sekundär-Waffen:
MAXMEOUT

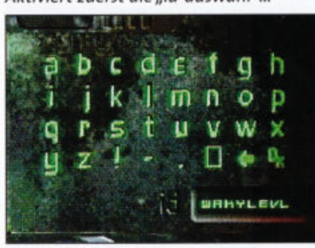
Bonus-Level:
WAKYLEVL

Bonus-Schiff „mean machine":
NEWWEELS

Extrazeit-Boni bringen Euch immer volle 10 Minuten:
WAITABIT



Aktiviert zuerst die „id-auswahl"...



*...und gebt dort den Cheat **WAKYLEVL** für den geheimen Bonus-Level ein...*



...der sich dann selbst in einer geschmacksverirrten Comic-Grafik präsentiert



***NEWWEELS**: Die erschummelte „mean machine" glänzt mit guten Werten*



***WAITABIT**: Der Zeitbonus verwandelt normale Time-Ups von Sekundenlänge...*



...in zehnminütige Superboni!



***CLEVALAD** und **GUNCRAZY**: Seid Ihr unbesiegbar und mit vollen Primärwaffen ausgerüstet, wird der Gegner abgerüstet*

Gex 3: Deep Cover Gecko

Es lebe die Unsterblichkeit!
Pausiert das laufende Spiel. Haltet L2 gedrückt und betätigt nacheinander die Tastenfolge ↓ ↑ ← ← △ → ↓. Ein Geräusch bestätigt Euch die richtige Eingabe des Codes.

Gex riskiert 'ne Lippe
Pausiert das laufende Spiel. Haltet L2 gedrückt und betätigt nacheinander die Tastenfolge ↓ → ← ○ ↑ →. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Drückt nun SELECT, damit Gex einen Spruch loslässt!



Gebt die Cheats in der Pause ein



L2 +(↓ ↑ ← ← △ → ↓): Gex muß hier gerade gnadenlos einstecken...



...und verliert trotzdem keine Lebensenergie (Anzahl der grünen Pfoten)

GTA 2

Gebt die Codes als **Spielernamen** ein.

Cheats

Alle Levels:
ITSALLUP

Alle Waffen:
NAVARONE

Man erhält durchgehend Bonus-Geld:
MUCHCASH

Unbegrenzt Energie:
LIVELONG

Keine Polizei:
LOSEFEDS

Maximaler „Von der Polizei gesucht"-Wert:
DESIRES

Alle Punkte x 5:
HIGHFIVE

1 Million Dollar:
BIGSCORE

Koordinaten anzeigen:
WUGGLES



***ITSALLUP**: Dieser Spielername...*



...schaltet Gebiete und Bonus-Levels frei



***BIGSCORE** und **WUGGLES**: Mit einer Million Dollar sollte es Euch eigentlich egal sein, an welchen Koordinaten Ihr Euch befindet – Ihr lasst es überall krachen!*



***NAVARONE, MUCHCASH** und **DESIRES**: Ihr habt alle Waffen, der Rubel rollt und die Polizei ist absolut scharf auf Euch!*

Heart of Darkness

Für **alle Filmsequenzen** haltet Ihr auf dem zweiten Controller die Tasten R1 + R2 + L1 + L2 gedrückt und schaltet dann erst die Playstation ein.

Haltet die Buttons weiterhin gedrückt, und begebt Euch ins Optionsmenü (das Baumhaus). Unter dem Punkt „Filmsequenzen" könnt Ihr nun jedes gewünschte Video auswählen.



Nach dem oben beschriebenen Anschalt-Trick erscheint dieser Menüpunkt...



...unter dem Ihr die mit viel Aufwand gerenderten Videos wiederfindet

KKND Krossfire

Bei den Passcodes für einzelne Missionen ließen sich die Designer von verschiedensten Filmen inspirieren – erkennt Ihr, von welchen?

Passcodes Kampagne 1

Evolutionäre

Die Kanonen von Navaho:
HHQQQ4

Der Kaninchenbau:
HUQQQI

Die sieben Samurai:
HDQQQS

Die Vögel:
HLQQQZ

Enge Beziehung:
IQQQHZ

Geleitschutz:
IVQQUZ

Flammender Sonntag:
IAQQGZ

Mauern des Jenseits:
IGQHGZ

Das Ende der Symmetriker:
ILQHLZ

Dammbruch:
IQQQHZ

Rückeroberung des Turms:
JUQFLZ

Luftherrschaft:
JDQ6LZ

Operation Pfannkuchen:
JCH6LZ

Auf zur Verschrottung:
JKU6LZ

Alle Serie 9 vernichtet:
KVG6LZ

Alle Überlebenden vernichtet:
K8GLLZ

Passcodes Kampagne 2

Überlebende

Die große Flucht:
DTSQSB

Technik der Welt:
DUSQSI

Kamikaze-Kommando:
DBSQSS

Himmelfahrtskommando:
DJSQSZ

Untergangsstimmung:
ESSQSZ

Roboter surfen nicht:
ETSQUZ

Der Konvoi:
EOSQHZ

Stoßtrupp nach Avalon:
ENSQJZ

Schmelzt die Roboter ein:
EJSHJZ

Einsatz schwerer Waffen:
FGSUJZ

Wer zuerst kommt...:
FISGJZ

Sonderflug der Con-Air:
F3SLJZ

Zweimal ist keinmal:
FNGLJZ

Nieder mit den Mutanten:
GSULJZ

Alle Evolutionäre vernichtet:
G1HLJZ

Passcodes Kampagne 3

Serie 9

Jagd auf Wühlmäuse:
L41Q14

Alarmstufe purpur:
LI1Q1L

Checkpoint Charlie:
LQ1Q1Q

Highway zur Hölle:
LZ1Q1Z

Die Brücke Fallen Anheim:
M11Q4Z

Der Ringelreihen:
MB1QIZ

Früchte des Zorns:
MP1QQZ

Die Haue-Lagune:
M91QZZ

Mutanten Off Line:
MZ1HZZ

Die Mauern von Jerich-Oh:
N41UZZ

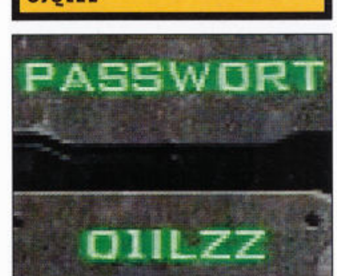
Inseln im Strom:
NN1GZZ

Menschen am Fluss:
NF1LZZ

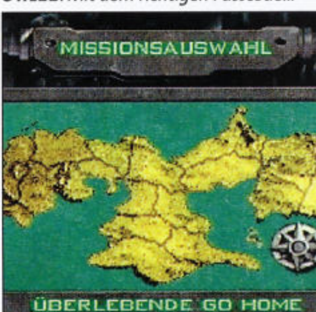
Witterung der Morgenluft:
N94LZZ

Überlebende Go Home:
O1ILZZ

Alle Überlebenden vernichtet:
OJQLZZ



***O1ILZZ**: Mit dem richtigen Passcode...*

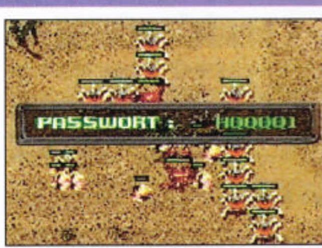


...schickt Ihr in der letzten Mission die überlebenden Gegner nach Hause und übernehmt die komplette Karte

Das versteckte Cheat-Menü

Wer sich nicht mit den Passcodes den ganzen Spaß nehmen will, sondern nur ein bisschen Hilfe braucht, der geht am besten folgendermaßen vor:

Drückt im Spiel die Tasten L1 + L2 + R1 + R2 und betätigt START. Wählt dann die Option „PASSWORT ANZEIGEN"...



...und drückt hier ← ◎ ▢ → ⊗



Es erscheint der Menüpunkt „CHEATS"...



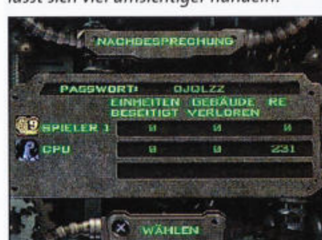
...in dem Ihr verschiedene Einstellungen für frustrierte Feldherren findet



Stört Euch etwa der schwarze „Nebel des Krieges" oder der Ölmangel?



Alles kein Problem, mit 50.000 Öl-Einheiten und einem aufgeklärten Spielfeld lässt sich viel umsichtiger handeln!



Das simple „Beenden" einer Mission bringt wenig Ruhm...



...aber dafür den filmischen Abschluss eines siegreichen Kampfes

Madden NFL 2000

Gebt im **„Secret Codes"-Menü** die folgenden Cheats ein. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe. Danach kann im selben Menü jeder beliebige Code auch wieder deaktiviert werden.

Im „Madden Challenge" funktionieren die In-Game-Codes jedoch nicht!

Cheats

Dodge City – Old West Stadion: **WILDWEST**
EA-Sports-Stadion: **ITSINTHEGAME**
All-'60s-Mannschaft: **MOJOBABY**
All-'70s-Mannschaft: **LOVEBEADS**
Marshals-Fantasy-Mannschaft: **COWBOYS**
Great Game 1 – 1981 Dolphins: **15MOREMIN**
Great Game 1 – 1981 Chargers: **BUILDMONKEYS**
Great Game 2 – 1976 Raiders: **GAMMALIGHT**
Great Game 2 – 1976 Patriots: **HACKCHEESE**
Great Game 3 – 1997 Packers: **TUNDRA**
Great Game 3 – 1997 Broncos: **EARTHPEOPLE**
Great Game 4 – 1985 Bears: **DOORKNOB**
Great Game 4 – 1985 Dolphins: **CHICKIN**
Great Game 5 – 1990 Giants: **PROFSMOOTH**
Great Game 5 – 1990 Bills: **SPOON**
Great Game 6 – 1986 Browns: **KAMEHAMEHA**
Great Game 6 – 1986 Broncos: **BLUESCREEN**
Great Game 7 – 1988 49ers: **CALLMESALLY**
Great Game 7 – 1988 Bengals: **PTMOMINFOGET**
Great Game 8 – 1972 Steelers: **DONTGOFOR2**
Great Game 8 – 1972 Raiders: **GETMEADOCTOR**
Great Game 9 – 1995 Steelers: **MANNSCHAFT:PUNK**
Great Game 9 – 1995 Colts: **PREDATORS**
Mehr Verletzungen: **PAINFUL**
Modus „David vs. Goliath": **MINIME**
First Down erst nach 20 Yards: **FIRSTIS20**
Keine Interceptions mehr: **EXPRESSBALL**
Weniger Strafen: **REFISBLIND**



Geht über die „SECRET CODES"...



...ins „CODE ENTRY"-Menü

CODE ENTRY
L1 EDIT TEXT R1
WILDWEST

***WILDWEST**: Gebt Ihr dann einen richtigen Cheat ein, so ertönt ein Geräusch...*

CODE ENTRY
ACTIVATE CODES
DODGE CITY: OLD WEST STADIUM
EA SPORTS STADIUM
ALL 60S TEAM
ALL 70S TEAM
GREAT GAME 1: 81 DOLPHINS
GREAT GAME 1: 81 CHARGERS
GREAT GAME 2: 76 RAIDERS
GREAT GAME 2: 76 PATRIOTS
GREAT GAME 3: 97 PACKERS
GREAT GAME 3: 97 BRONCOS
GREAT GAME 4: 85 DOLPHINS
GREAT GAME 4: 85 BEARS
GREAT GAME 5: 90 GIANTS
GREAT GAME 5: 90 BILLS
GREAT GAME 6: 86 BROWNS
GREAT GAME 6: 86 BRONCOS
GREAT GAME 7: 88 NINERS
GREAT GAME 7: 88 BENGALS
GREAT GAME 8: 72 STEELERS
GREAT GAME 8: 72 RAIDERS
GREAT GAME 9: 95 STEELERS
GREAT GAME 9: 95 COLTS
MORE INJURIES
NO INTERCEPTIONS
20 YARDS TO FIRST DOWN
BLIND REFEREE
DAVID VS GOLIATH

...und der Cheat lässt sich ab jetzt in diesem Menü an- und abschalten

FOR MADDEN CHALLENGE GAMES, ALL CODES WILL BE DISABLED.

Es hat sich ausgeschummelt: In der „MADDEN CHALLENGE" läuft das nicht!

Moto Racer 2

Gebt im **Hauptmenü** die im Folgenden genannten Cheats ein, um die entsprechende Funktion zu aktivieren. Als Bestätigung blitzt der Screen kurz auf.

Cheats

Schnellere Motorräder:
↑ ↑ ↑ → ← △ ⊗

Gegnerische Fahrzeuge sind auf 50 km/h beschränkt:
◎ ▢ → ← L1 R1 ⊗



Gebt die Cheats hier im Hauptmenü ein



↑ ↑ ↑ → ← △ ⊗: Mit lachhaft schnellen 405 Stundenkilometern ist der erste Platz nichts sonderlich Berühmtes mehr

NBA Live 99

Geht bei den **Spieleinstellungen** zu der Aufstellung und dann zu den eigenen Teams. Stellt dort eine der unten aufgeführten Mannschaften her. Beachtet dabei die Groß- und Kleinschreibung!

Nach der korrekten Eingabe fragt Euch das Spiel dann noch, ob Ihr die Mannschaft aktivieren wollt.

Cheats (Mannschaftseinstellungen)

Stadt: **Hitmen**
Name für 1. geheimes Team: **Coders**
Name für 2. geheimes Team: **Idlers**
Name für 3. geheimes Team: **Pixels**



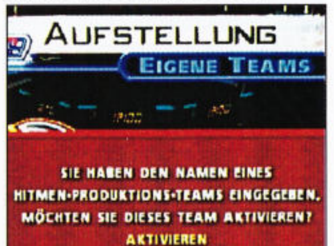
Geht zuerst in die „AUFSTELLUNG"...

AUFSTELLUNG ANSEHEN
EIGENE TEAMS
ZURÜCK

...und dann zu „EIGENE TEAMS"

TEAM: A
STADT: HITMEN
NAME: CODERS
LOGO: 4

*Dort gebt Ihr als Stadt immer **Hitmen** und dann den Namen eines der im Kasten aufgeführten geheimen Teams ein, hier zum Beispiel die **Coders**...*



...die Ihr anschließend noch aktiviert



*Jetzt treten die **Coders** (übrigens Slang: für Programmierer) gegen die **Pixels** an*

Need for Speed: Brennender Asphalt

Zusätzliche Fahrzeuge

Gebt im vierten „NfS" die Codes als **Spielernamen** ein, um die entsprechenden Bonus-Fahrzeuge im „Probefahrt"-Modus spielen zu können.

Cheats

Titan: **Hotrod**
Helikopter: **Whirly**
Phantom: **Flash**





***Hotrod**: Jeder richtige Cheat...*

CHEAT AKTIVIERT. SPEICHERN NICHT MÖGLICH.

...wird mit dem gezeigten Satz bestätigt



Der Titan, ein extrem tief gelegtes überdimensioniertes Reifenmonster...



...gibt in jeder Kurve kräftig Gummi!



***Flash**: Auch das zweite Sonderfahrzeug, der Phantom, verdient noch die Bezeichnung „Auto", ganz im Gegensatz...*



...zu diesem wendigen Heli, mit dem Ihr...



*...dank **Whirly** ebenfalls die Straßen unsicher machen könnt (Vorsicht: Tunnel)*

„Don't drink and drive"-Modus

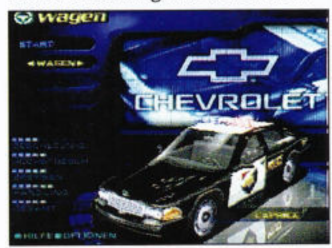
Startet im vierten „NfS" ein neues Einzelrennen. Haltet, sobald Ihr nach der Fahrzeugauswahl START gedrückt habt, ↑+[R1]+[L2], bis der Ladebildschirm verschwunden ist und das Rennen beginnt. Die Grafik verschmiert, und alle Objekte werden mehrfach dargestellt.



Im betrunkenen Zustand verliert Ihr den rechten Blick und den Anschluss ans Feld

Polizeiautos im Verfolgungsrennen

Gebt **NFS_PD** („_" steht für ein Leerzeichen) als Spielernamen ein, um die fünf diversen Wagen freizuschalten.



Freunde der gesetzlichen Ordnungshut wählen zum Beispiel zwischen diesem Ami-Schlitten von Chevrolet...

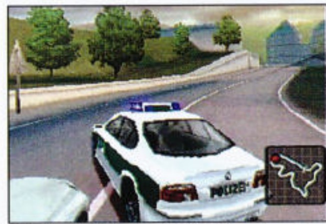


...und dem klassischen deutschen M5, der von BMW gesponsort wird

Turbo-Boost während des Rennens

Startet ein neues Einzelrennen. Haltet, sobald Ihr nach der Fahrzeugauswahl START gedrückt habt, ↑+△+□, bis der Ladebildschirm verschwunden ist und das Rennen beginnt.

Nun könnt Ihr mit der Taste ↑ während des Rennens die Beschleunigung erhöhen und triumphierend an den erstaunten Gegnern vorbeiziehen.



Mit dem Turbo-Boost habt Ihr schnell die Schnauze vorn. Aufgepasst, ihr Raser!

Superschweres Auto

Startet ein neues Einzelrennen. Haltet, sobald Ihr nach der Fahrzeugauswahl START gedrückt habt, ←+□+○, bis der Ladebildschirm verschwunden ist und das Rennen beginnt.

Wenn Ihr nun andere Autos rammt, werden diese in hohem Bogen durch die Luft geschleudert.



Teer bröselt, Autos fliegen durch die Lüfte, die Bleiramme ist wieder unterwegs!

Pong

Drückt in der Zonenauswahl START, um das Spiel zu pausieren. Gebt nun einen der Codes ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren. Betätigt wiederum START, um fortzufahren.

Achtung, haltet Euch bei den durch „+" verbundenen Tasten unbedingt an die angegebene Reihenfolge! Gebt also zum Beispiel die Kombination [L1]+[R1]+[L2] ein, indem Ihr zuerst [L1] haltet, dann zusätzlich [R1] drückt und als Letztes noch [L2] dazunehmt, bevor Ihr wieder loslasst.



Cheats

Alle „Spiel 1"-Variationen in jeder Zone geschafft:
[L1] [R1] [L1] [R1]

Alle „Spiel 2"-Variationen in jeder Zone geschafft:
[L2] [R2] [L2] [R2]

Alle „Spiel 3"-Variationen in jeder Zone geschafft:
[L1],
[L1]+[R1],
[L1]+[R1]+[L2],
[L1]+[R1]+[L2]+[R2]

Klassisches „Pong" als 8. Zone:
[L1]+[L2],
[L1]+[L2]+[R1],
[L1]+[L2]+[R2]

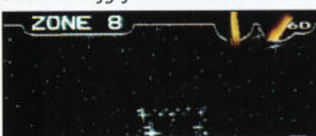
Alle Geheimnisse öffnen:
[L1] [R2] [L1] [R2]
[L1] [R2] [L1] [R2]



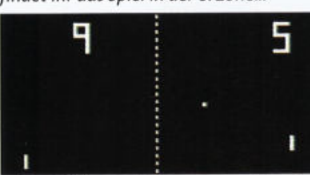
Drückt in der Zonenauswahl START...

PAUSE
ZURÜCK

...und gebt dann in der Spielpause einen der aufgeführten Cheats ein



Nach dem Cheat für das klassische „Pong" findet Ihr das Spiel in der 8. Zone...



...Nostalgikern wird's warm ums Herz!

Rollcage

Gebt die Cheats als **Passwörter** ein.

Cheats

„Mega-Zeitrennen"-Modus:
HEMPCMDD

Alle Ligen im Schwierigkeitsgrad „Schwer" verfügbar:
EEFNIEBA

Alle Ligen im Schwierigkeitsgrad „Profi" verfügbar:
EEFPHMBC



Wählt in den „Optionen" den Menüpunkt „Passwort" aus...



*...und gebt zum Beispiel den gezeigten Cheat **HEMPCMDD** ein*

Passwort korrekt

Die richtige Eingabe wird bestätigt



Nun könnt Ihr im „Benutzer-Setup" die neue Option „Mega-Zeitrennen" an- und auch wieder abschalten!



***EEFPHMBC**: Dank dieser Schummelei könnt Ihr im Schwierigkeitsgrad „Profi"...*



...auf sämtliche Ligen zugreifen



Allerdings brausen die Gegner der Profi-Klasse in der Taurusliga aberwitzig schnell dahin – gewartet wird da nicht!

R-Type Delta

Um die Cheats zu aktivieren, müsst Ihr zuerst einen Satelliten einsammeln. Drückt anschließend START, um das Spiel zu pausieren und gebt nun einen der folgenden Cheats ein.

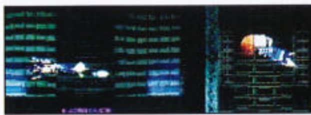
Cheats

Rotes Waffen-Power-Up:
Haltet [L2] gedrückt und betätigt nacheinander ←→↑↓→←↑, ↓+□

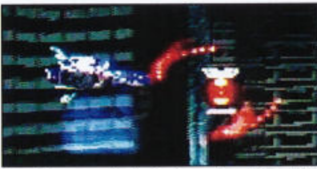
Blaues Waffen-Power-Up:
Haltet [L2] gedrückt und betätigt nacheinander ←→↑↓→←↑, ↓+✕

Gelbes Waffen-Power-Up:
Haltet [L2] gedrückt und betätigt nacheinander ←→↑↓→←↑, ↓+○

Volle Force-Power:
Haltet [L2] gedrückt und betätigt nacheinander ←→↑↓→←↑, ↓+△



Ballert zuerst die Zubringer-Rakete ab...



...und sammelt das frei werdende Symbol für Euren treuen Satelliten ein



Aktiviert jetzt die Pause, gebt einen der Cheats ein und kehrt ins Spiel zurück



[L2]+(←→↑↓→←↑, ↓+□):
Mit dem roten Power-Up bekommt Ihr den doppelten Sinus-Schuss...



[L2]+(←→↑↓→←↑, ↓+✕):
...mit dem blauen die Laserstrahlen...



[L2]+(←→↑↓→←↑, ↓+○):
...und dank des gelben Power-Ups den zweigeteilten Flammenstrahl!

Silent Hill



Ganz im Sinne des Spiels verbirgt sich auch hinter dem normalen Menü...



...eine Parallel-Ebene: Die versteckten Extra-Optionen (haltet einfach im Menü eine der Schultertasten gedrückt)...



...bieten sanften Gemütern zum Beispiel als Farbe des Blutes ein nettes Grün

South Park

Gebt im „ENTER CHEAT"-Menü den Schummelcode **ZBOBBYBIRD** ein. Im Titelbildschirm erscheint daraufhin ein neuer „CHEATS"-Menüpunkt.



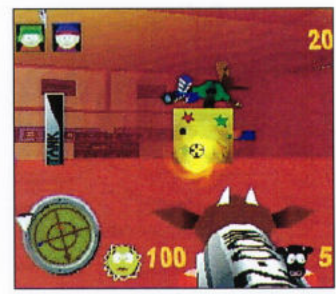
***ZBOBBYBIRD**: Nach diesem Code...*



...stehen im Hauptmenü die freigeschalteten „CHEATS" zur Wahl bereit



Zur Verfügung habt Ihr jetzt die Unsterblichkeit, alle Waffen, unendlich Munition und die praktische Levelanwahl...



...mit der Ihr aus reiner Neugierde schon mal in den letzten Stages mit ein paar Kühen um Euch schießen könnt



Zusätzlich werden alle Charaktere im Mehrspieler-Modus freigeschaltet

Sports Car GT

Im **„Press Start"-Bildschirm** werden die Cheats aktiviert. Bei korrekter Eingabe erklingt ein Geräusch.



Cheats

1.500.000 Dollar Startkapital:
↑ ← ← → ↓ → L1 ⊡

Alle Strecken und GT-Cups:
↓ ↓ ← → ↑ ← ◎ R2



Der richtige Platz für die Cheat-Eingabe



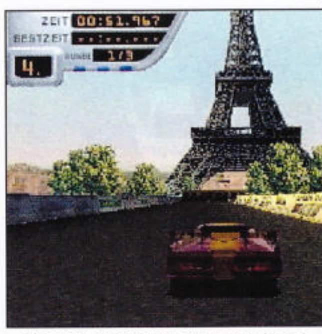
↑ ← ← → ↓ → L1 ⊡: Bei so einem Vermögen wird selbst der geheimnisumwitterte Porsche 911 GT1 erschwinglich



↓ ↓ ← → ↑ ← ◎ R2: Alle GT-Cups...



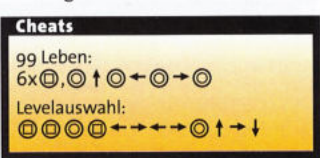
...und Strecken werden freigeschaltet...



...also auf zum Sightseeing nach Paris!

Spyro the Dragon

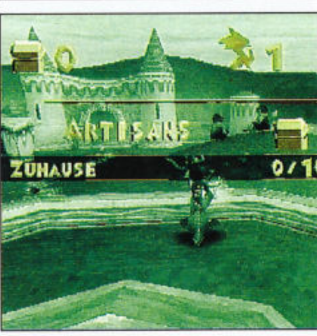
Pausiert das laufende Spiel und begebt Euch ins **Bestand-Menü**. Gebt dort die nachfolgenden Codes ein.



Cheats

99 Leben:
6x⊡, ◎ ↑ ◎ ← ◎ → ◎

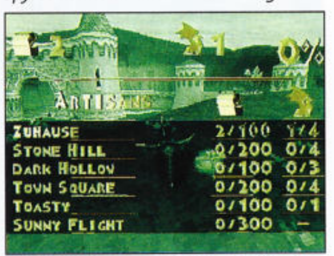
Levelauswahl:
⊡ ⊡ ◎ ⊡ ← → ← → ◎ ↑ → ↓



Gebt die Cheats in diesem Menü ein



6x⊡, ◎ ↑ ◎ ← ◎ → ◎: Mit 99 kleinen Spyros könnt Ihr auch mal baden gehen



⊡ ⊡ ◎ ⊡ ← → ← → ◎ ↑ → ↓: Nach Eingabe des Cheats für die Levelanwahl...



...lauft Ihr gleich zum Ballonfahrer...



...der Euch bis in den letzten Level fährt, in dem Ihr Euch auf die Suche nach dem extrafiesen Zauberer Gnasty macht

Street Skater

Drückt eine der nachstehenden Tastenkombinationen im **Hauptmenü**, um die entsprechende Cheat-Funktion freizuschalten. Das Wort „Yo" bestätigt – natürlich – die richtige Eingabe.

Cheats

Alle Strecken (auch gespiegelt) mittags, abends und bei Nacht:
→ ◎ ⊡ ← ⊡ ◎ R1 L1

Alle 30 Skateboard-Decks:
→ → R1 R2 ← ← L1 L2

Als Sarah spielen:
← ← ⊡ → → ◎ R1 R1

Als Mick spielen:
← → ◎ ⊡ R2 L1 L2 R1

Als Bonobo spielen:
→ ◎ ← ← ◎ ◎ ⊡ ⊡



Yo, der richtige Platz für Cheats, man!



→ ◎ ← ← ◎ ◎ ⊡ ⊡: Den besten Auftritt bringt eindeutig der Oberaffe



→ → R1 R2 ← ← L1 L2: Wagt Euch mit einem von 30 Decks...



→ ○ □ ← □ ○ R1 L1: *...auf die kompletten Streckenkombinationen...*



...und schiebt nachts in Tokio 'nen Affen aufs gespiegelte Geländer

Swagman

Gelüstet es Euch nach **Unsterblichkeit**? Dann pausiert das laufende Spiel und drückt nacheinander folgende Tasten:

○ □ ⊗ □ ○ □ ○ □
△ □ ○ △ ○ □ △ □



Gebt den Cheat im Pause-Modus ein



Ab jetzt können Euch zwar die Monster nichts mehr anhaben...



...aber in die Löcher fallt Ihr noch immer!

T'ai Fu: Die Rache des Tigers

Cheats im Karten-Bildschirm

Drückt in der Kartenansicht die Tasten R2 △ R2 △ ○ ↓ □. Nun können die folgenden Cheats aktiviert werden.

Cheats im Karten-Bildschirm

Levelauswahl:
R2 △ R2 △ ○ □
↓ △ ↑ → ← ↓ ↑ L1

Story-Auswahlmenü:
R2 △ R2 △ □ ○
↓ △ ↑ ← → ↓ ↑ L2

Credits:
R2 △ R2 △ ↓ □
○ △ ↑ ↓ ← → ↑ R1



R2 △ R2 △ ○ ↓ □: *Aktiviert zuerst den Cheat-Modus in diesem Bildschirm*



***Levelauswahl**: Ihr könnt die einzelnen Endgegner ebenfalls anwählen*



***Credits**: Die Spielemacher haben sich mit kunstvollen Grafiken verewigt*

Cheat-Modus im Spiel aktivieren

Drückt während des Spiels die Tasten R2 △ R2 △ ○ ⊗ □. Nun können die folgenden Cheats aktiviert werden.

Cheats im Spiel

Alle Stile:
R2 △ R2 ← → △

Volle Chi-Energie:
R2 △ R2 ← → □

Volle Lebensenergie:
R2 △ R2 ← → ○

Unsichtbarkeit:
R2 △ R2 ← → R1

Unverwundbarkeit:
R2 △ R2 ← → R2

Größere Gegner:
R2 △ R2 ← → ↑

Kleinere Gegner:
R2 △ R2 ← → ↓

Verrücktes Blut:
R2 △ R2 → ← →

Unbegrenzte Anzahl an Leben:
R2 △ R2 ← → ⊗

R2 △ R2 ← → △: *Ob Tiger-Kranich, Schlange oder Affe – ab sofort stehen alle Kung-Fu-Stile zur Verfügung*



Sollte die Lebensenergie knapp werden...



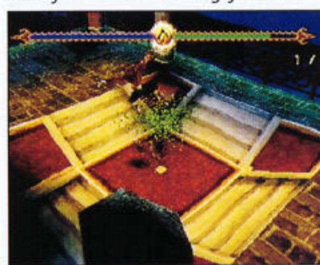
R2 △ R2 ← → ○: *...ist das noch lange kein Grund, die Fäuste in den Hosentaschen zu versenken – Energie ist billig*



R2 △ R2 ← → R1: *Unsichtbar und doch spürbar – ein Alptraum für Gegner!*



R2 △ R2 ← → ↑: *Ihr legt Euch nicht mit Kleineren an? Kein Problem, dank dieses Cheats wurden Wachstumspillen in die feindlichen Scharen gefeuert*



R2 △ R2 ← → ↓: *Uups, waren wohl doch zu groß, die bösen Buben? Gut, dass der Wachstums-Cheat auch umgekehrt funktioniert (↓ statt ↑ am Ende des vorherigen Cheats eingeben)*

The Unholy War

Alle Einspieler-Missionen auswählen

Wählt den **Strategie-Modus** und bewegt den Cursor auf „Krieg". Drückt nun nacheinander diese Tasten:
○+□, SELECT SELECT SELECT SELECT START START START □ □ ○, ○+□



Geht zuerst in den Strategie-Modus...



...und wählt dann den Punkt „Krieg"



Gebt jetzt den Cheat ein, und es werden alle zwölf Missionen freigeschaltet



Das freut besonders geübte Strategen, die höher einsteigen wollen, weil die Missionen nicht sonderlich schwer sind



Tony Hawk's Skateboarding

Gebt die Cheats in der **Pause** ein und haltet dabei die Taste L1 gedrückt!



Cheats

Alle Werte auf 10:
L1+□ △ ↑ ↓

Alle Werte auf 13:
L1+⊗ □ □ △ ↑ ↓

Immer im Special-Modus:
L1+⊗ △ ○ ↓ ↑ →

Riesenschädel (nach der Eingabe zurück in die Charakterauswahl):
L1+□ ○ ↑ ← ←



L1+□ ○ ↑ ← ←: *Nicht gerade leicht, beim Grind mit diesem extremen Wasserkopf das Gleichgewicht zu halten!*

Trap Runner

Gebt die folgenden Cheats einfach im **Titelbildschirm** ein, wenn „Push Start“ erscheint. Ein Geräusch bestätigt die richtige Code-Eingabe.

Cheats

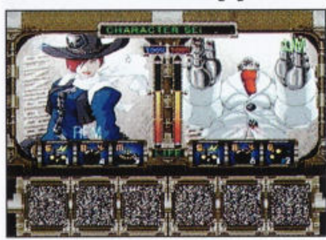
Bonus-Charaktere:
L2 L1 ↑ ← ↓ →
□ ⊗ ○ △ R1 R2

Alternative Hintergrundmusik:
○ R2 R1 △ ⊗ □
→ L2 L1 ↑ ↓ ←

Bonus-Levels:
12 X SELECT

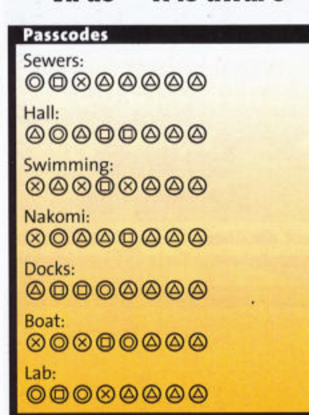


Alle Cheats werden hier eingegeben



Die Bonus-Charaktere Rem, Dyn und Elg erscheinen, wenn Ihr den Cursor bei der Charakterauswahl ganz nach rechts aus der Auswahlleiste bewegt

Virus – It is aware



Passcodes

Sewers:
○ □ ⊗ △ △ △ △ △

Hall:
△ ○ △ □ □ △ △ △

Swimming:
⊗ △ ⊗ □ ⊗ △ △ △

Nakomi:
⊗ ○ △ △ □ △ △ △

Docks:
△ □ □ ○ △ △ △ △

Boat:
⊗ ○ ⊗ □ ○ △ △ △

Lab:
○ □ ○ ⊗ △ △ △ △



○ □ ○ ⊗ △ △ △ △: Dieser Code...

LAB

...schaltet das Labor frei...



...in dem es vor Mutationen nur so wimmelt – Augen zu und durch!

V-Rally 2

Alle Autos und Spielmodi freischalten

Geht im **Optionsmenü** in „FORTSCHRITTE“ und drückt dort nacheinander L1 R1 ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓ ⊗ und abschließend noch ⊗ + SELECT. Ein Geräusch bestätigt die richtige Eingabe.

Alle Bonus-Autos und Trophäen können nur durch Drücken von ⊗ auf dem leeren Kasten freigeschaltet werden.



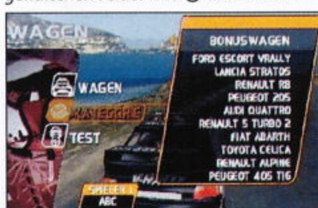
Wählt hier die „FORTSCHRITTE“ aus...



...hm, allzu große sind das ja noch nicht – gebt also den aufgeführten Cheat ein



Ab jetzt könnt Ihr alle vorher in Grau gehaltenen Felder mit ⊗ aktivieren...



...und Euch so alle Bonus-Wagen...



...und die Strecken freischalten



Der „Ford Escort V-Rally“ schlängelt sich im Winter über die „Monte Carlo“-Expertenstrecke – sollten wir noch einen „guten Rutsch“ ins neue Jahr wünschen?

Auto-Tuning und versteckte Strecken

Startet ein neues Spiel und benutzt die aufgeführten Namen für Eure Piloten, damit schaltet Ihr die entsprechende Cheat-Funktion frei. Um die versteckten Strecken dann zu befahren, startet Ihr anschließend den ersten Kurs der Korsika-Strecke im „Time Trial“-Modus.

Cheats

Motorenleistung verdoppeln:
LDN

Die Autos springen weiter:
FLY

Versteckte Strecke Nr. 1:
CBLC

Versteckte Strecke Nr. 2:
CBLCA

Versteckte Strecke Nr. 3:
CBLCB

Versteckte Strecke Nr. 4:
CBLCC

Versteckte Strecke Nr. 5:
CBLCD



LDN: Der Tacho zeigt's – der Wagen im Bild wurde gewaltig getunt!



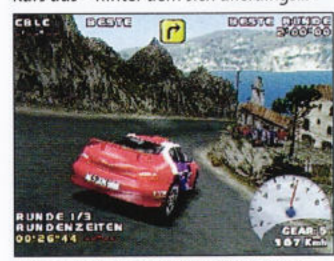
CBLC: Mit diesem Pilotennamen...



...geht Ihr ins Zeitfahren...



...und wählt dann den ersten Korsika-Kurs aus – hinter dem sich allerdings...



...die erste versteckte Strecke verbirgt!

Warzone 2100

Schaltet Eure Playstation ein und haltet auf dem zweiten Controller START gedrückt, bis das Hauptmenü erscheint. Betätigt danach ebenfalls auf dem zweiten Controller L1 R1 R2 L1 SELECT START. Wenn Ihr dann ein neues Spiel beginnt und die Missionen 2 und 3 sofort zur Verfügung stehen, habt Ihr alles richtig gemacht. Jetzt könnt Ihr während des Spiels mit dem zweiten Controller die Cheats aktivieren.

Cheats

Stärkere Einheiten:
↑

Forschung beenden:
↓

Schwache Einheiten stärken:
→

Gebäudeauswahl-Fenster anzeigen:
R1

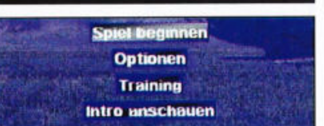
Einheitenauswahl-Fenster anzeigen:
R2

Alle Gegenstände erhalten:
⊗

Unendlich Energie:
○

God-Modus:
△

Level erfolgreich beenden:
SELECT



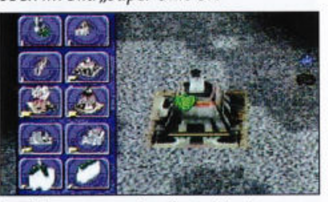
Haltet nach dem Einschalten der Playstation auf Pad 2 START gedrückt, bis das Hauptmenü erscheint, und gebt dann den Cheat wie beschrieben ein

Start CAM II
Start CAM III

Okay, das hat funktioniert – Ihr könnt nun gleich die Feldzüge 2 und 3 starten!

Super Unit ON

↑ (zweites Pad): Die Einheiten werden stärker, als Bestätigung erscheint links oben im Bild „Super Unit ON“



R1 (zweites Pad): Alle Gebäudetypen stehen Euch jetzt zur Verfügung



R2 (zweites Pad): Dank Freischaltung der Einheiten könnt Ihr nun auf so geniale Waffen wie die „Maschinengewehr Viper Räder“ zurückgreifen

Missionsziel erreicht

SELECT (zweites Pad): Nervt Euch eine bestimmte Mission, dann gewinnt sie doch einfach – niemand wird's merken...

WCW vs. NWO Thunder

Ihr müsst die nachfolgenden Cheats im **Optionsmenü** des Spiels eingeben.

Cheats

Große Köpfe:
7x R1, R2 SELECT

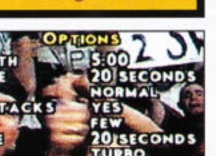
Große Hände, Füße, Köpfe und Waffen:
7x R2, R1 SELECT

Filmsequenzen sehen:
Mit →+⊗ zur nächsten Sequenz wechseln, mit ←+⊗ zurück und START zum Beenden:
4x R1, 4x L1, SELECT

Bonus-Wrestler:
4x R1, 4x L1, 4x R2, 4x L2, SELECT

Ringauswahl:
Bewegt den Cursor in der Ringauswahl auf „TURBO" und drückt dann die Tastenfolge R1 R2 R1 R2 SELECT. Nun könnt Ihr durch weiteres Betätigen von SELECT die neuen Kampfarenen durchschalten:

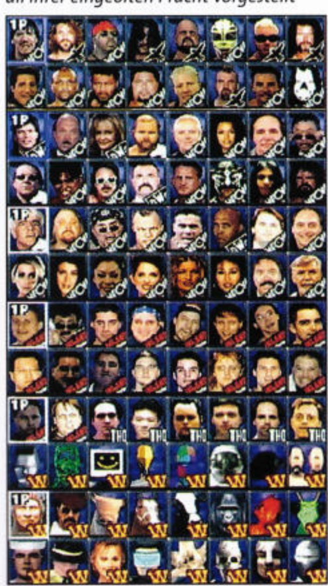
Parking Lot	Rooftop
Castle	Space Station
Stone Henge	Uso
Xtreme	Barnyard
Hades	Frontier
Garden	The Box
Undersea	Cage



Alle Cheats werden in dem äußerst ausführlichen Optionsmenü aktiviert



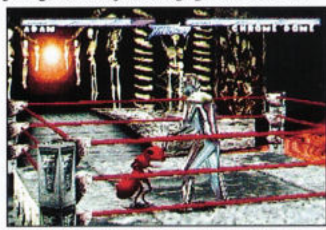
4x R1, 4x L1, SELECT *: Muskelshow – in den Videos werden die Kämpfer in all ihrer eingeölten Pracht vorgestellt*



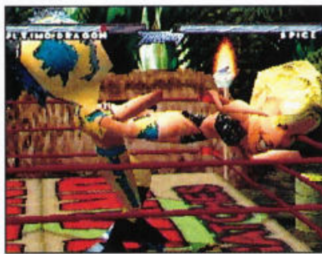
4x R1, 4x L1, 4x R2, 4x L2, SELECT *: Mit den zusätzlichen 96 Kämpfern kommt Ihr auf insgesamt 128 Charaktere – darunter so manch seltsame Typen, Kühe und andere Ausgeburten*



Dank der Ringauswahl könnt Ihr auf dem britischen Stonehenge den halbfertigen „Wireframe" gegen „Bessie"...



...oder im Hades, dem Reich der Toten, die Ameise „Adam" (von „Adam and the Ants") gegen „Chrome Dome" hetzen



7x R2, R1 SELECT *: Große Köpfe sind natürlich gute Ziele für Riesenwatschen!*

Wip3out

Gebt alle Codes als Standard-Namen im **Options-Menü** ein. Bei richtiger Eingabe blinkt der Bildschirm kurz.

Cheats

Phantom-Klasse:
jazznaz

Alle Strecken:
wizzpig

Alle Teams:
avinit

Alle Wettkämpfe freischalten:
thehair

Alle Turniere freischalten:
bunty

Vier Strecken-Prototypen:
caner_w

Ändere blaue Turbo-Dreiecke in weiße:
bebedee

Unbegrenzt Hyperthrust:
moonface

Unbegrenzt Schilde und Thrust:
geordie

Unbegrenzt zufällige Waffen:
deputy

optionen
spieleinstellu
SPIELANSICHT EXTERN
GEGNER 12
WAFFEN AN
KONTROLLPUNKTE AN
STANDARD-NAMEN
[EXIT]

Für die Cheat-Eingabe wählt Ihr erst die „optionen", dann „STANDARD-NAMEN"...

optionen
standard-name
jazznaz
Geben Sie einen Standard-Namen fuer Spieler

jazznaz, wizzpig, avinit: *...und gebt dort die verschiedenen Cheats ein*

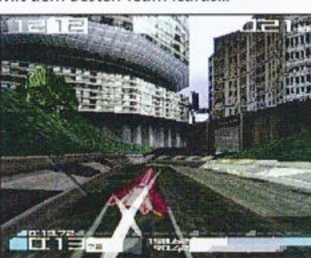




Nun habt Ihr die Qual der Wahl: Alle Klassen, Strecken und Teams sind frei



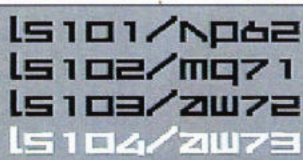
Mit dem besten Team Icaras...



...solltet Ihr Euch nur auf die letzte Strecke „Terminal" wagen, wenn Ihr schon ein bisschen Übung habt – sonst werden einige Kurven etwas zu eng!



caner_w: *Unter dem neuen Hauptmenüpunkt namens „prototypen"...*



...verbergen sich vier Teststrecken...



...die von den Entwicklern zwar entworfen, aber nicht fertig gestellt wurden!

XGames Pro Boarder

Alle Cheats werden im **Passwort-Menü** des Spiels eingegeben.

Cheats

Circuit-Modus:
⊗◎⊗△△▢

Extra-Boarder Ollie B.:
△⊗▢⊗△◎

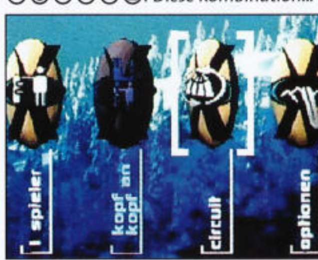
Alle Strecken:
▢△⊗▢◎◎




Gebt die Cheats als Passwörter ein



⊗◎⊗△△▢*: Diese Kombination...*



...schaltet den Circuit-Modus frei



△⊗▢⊗△◎*: Der erschummelte Extra-Boarder namens Ollie B. ...*



...ist klein, nicht besonders schnell und hat auch keine tollen Tricks drauf – er ist einfach nur ganz, ganz neu

Trix per Fax

Fliegst Du immer in den Abgrund? Mischt Dich der Obermotz zum zehnten Mal auf? „Trix per Fax“ rettet Dich und Deine verwegenen Spielehelden – in jeder Sekunde!



Diese Trix gibt's per Fax (Auswahl)

Code	Seiten	Spiel	Beschreibung	System
151	2	1080° Snowboarding	Cheats	N64
208	1	A Bug's Life	Cheats	GB
273	1	A Bug's Life	Cheats, XPloder-Codes	PS
312	1	Aerowings	Cheats	DC
152	2	Age of Empires (mit: Rise of Rome)	Cheats	PC
283	1	Age of Empires 2	Cheats	PC
282	4	Akte X	Komplettlösung	PC, PS
153	1	Akuji the Heartless	Cheats, XPloder-Codes	PS
271	1	Aliens vs. Predator	Cheats	PC
203	1	Alpha Centauri	Cheats	PC
172	3	Alundra	Kapitel 1 bis 10	PS
173	4	Alundra	Kapitel 11 bis 22	PS
171	2	Alundra	XPloder-Codes	PS
176	4	Anno 1602	Spielhilfen, Besiedlung	PC
177	3	Anno 1602	Spielhilfen, Straßen	PC
178	4	Anno 1602	Spielhilfen, Waren	PC
179	4	Anno 1602	Spielh., Militär, Sonderereignisse	PC
180	1	Anno 1602	Cheats	PC
205	3	Baldur's Gate	Cheats Teil 1	PC
206	3	Baldur's Gate	Cheats Teil 2	PC
166	4	Banjo – Kazooie	Level 1 bis 3	N64
167	4	Banjo – Kazooie	Level 4 bis 5	N64
168	4	Banjo – Kazooie	Level 6 bis 7	N64
169	4	Banjo – Kazooie	Level 8 bis 10	N64
165	2	Banjo – Kazooie	Cheats, Spielhilfen	N64
249	1	Bomberman	Cheats	PS
197	4	Breath of Fire 3	Kapitel 1 bis 4, XPloder-Codes	PS
198	4	Breath of Fire 3	Kapitel 5 bis 12	PS
199	2	Breath of Fire 3	Kapitel 13 bis 16	PS
141	1	Bundesliga Manager Pro/Hattrick/'97	Cheats	PC
278	3	C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	Nod-Missionen 1 bis 10	PC
279	2	C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	Nod-Missionen 11 bis 15	PC
280	4	C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	GDI-Missionen 1 bis 9	PC
281	1	C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun	Cheats	PC
185	2	C&C2-Mission-CD: Gegenschlag	Cheats, XPloder-Codes	PS
142	1	Caesar III	Cheats	PC
245	1	Castlevania 64	Cheats, XPloder-Codes	N64
233	3	Civilization 2: Call to Power	Lösungshilfen	PC
149	3	Colin McRae Rally	Cheats, XPloder-Codes	PC, PS
123	1	Colony Wars: Vengeance	Cheats, XPloder-Codes	PS
272	1	Command & Conquer 64	Cheats	N64
122	1	Commandos (dt. Version)	Cheats, Levelcodes	PC
237	1	Commandos: Im Auftrag der Ehre	Cheats, Levelcodes	PC
133	1	Cool Boarders 3	Cheats, XPloder-Codes	PS
238	1	Crash Bandicoot 3: Warped	Cheats, XPloder-Codes	PS
267	1	Croc 2	Cheats	PS
313	1	Cyber Tiger	Cheats	PS
274	1	Death Rally	Cheats	PC
270	1	Delta Force	Cheats	PC
331	1	Demolition Racer	Cheats	PS
154	4	Der Industriegigant	Cheats, Spielhilfen	PC
266	1	Descent 3	Cheats	PC
124	3	Die Siedler III	Spielhilfen	PC
240	4	Die Siedler III – Mission CD	Römer+Asiaten-Komplettlösung	PC
305	2	Die Siedler III – Mission-CD	Ägypter-Komplettlösung	PC
306	4	Die Siedler III – Mission-CD	Amazonen-Komplettlösung	PC
307	3	Dino Crisis	Komplettlösung Teil 1	PS
308	3	Dino Crisis	Komplettlösung Teil 2	PS
309	3	Dino Crisis	Rätsellösungen	PS
310	4	Dino Crisis	Karten für Teil 1 und 2	PS
311	1	Dino Crisis	Rätselkarten	PS
257	1	Driver	Cheats	PS
264	1	Dungeon Keeper 2	Cheats	PC
250	1	Expendable	Cheats	PC
128	1	Extreme G 2	Cheats	N64
130	1	F-Zero X	Cheats	N64
287	1	FIFA 2000	Cheats	PC
209	1	FIFA 99	Cheats, XPloder-Codes	PS, N64
256	1	FIFA 99	Cheats	PC
330	1	Fighting Force 2	Cheats	PS
190	4	Final Fantasy VII	Makro-Reaktor bis Wutai	PC, PS
191	4	Final Fantasy VII	Ancient Temple bis Endkampf	PC, PS
189	3	Final Fantasy VII	Cheats, XPloder-Codes	PS

Die jeweiligen Trix oder Listen ruft Ihr einfach ab unter der Telefon-Nr. **(0190) 669 889 + Code**

Code	Seiten	Spiel	Beschreibung	System
296	4	Final Fantasy VIII	Cheats, XPloder-Codes	PS
333	3	Final Fantasy VIII	Grundwissen	PC, PS
334	4	Final Fantasy VIII	Teil 1 (bis Timber plus SEED-Tests)	PC, PS
335	4	Final Fantasy VIII	Teil 2 (bis Fisherman's Haven)	PC, PS
336	3	Final Fantasy VIII	Teil 3 (bis Esthar/Lagunas Finale)	PC, PS
337	3	Final Fantasy VIII	Teil 4 (Esthar bis Showdown)	PC, PS
314	1	Freespace 2	Cheats	PC
125	3	Future Cop: L.A.P.D.	Cheats, XPloder-Codes	PS
200	1	Godzilla Generations	Cheats	DC
210	4	Gran Turismo	Cheats, XPloder-Codes	PS
211	4	Gran Turismo	Spielhilfen	PS
131	2	Grand Theft Auto	Cheats, XPloder-Codes	PS
132	1	Grand Theft Auto	Cheats	PC
246	2	Grand Theft Auto – London 1969	Cheats	PS
242	1	Grand Theft Auto – London 1969	Cheats	PC
121	3	Grim Fandango	Lösung	PC
299	1	GTA 2	Cheats	PC
297	1	GTA 2	Cheats, XPloder-Codes	PS
170	1	Half-Life (dt. Version)	Cheats	PC
196	4	Harvest Moon GB	Cheats, Spielhilfen	GB
174	4	Heart of Darkness	Komplettlösung	PC, PS
175	1	Heart of Darkness	Cheats, XPloder-Codes	PS
251	1	Heavy Gear 2	Cheats	PC
315	1	Heroes of Might & Magic 3	Cheats	PC
269	1	Hidden & Dangerous (dt. Version)	Cheats	PC
292	1	Homeworld	Cheats	PC
316	1	Hot Wheels Turbo Racing	Cheats	N64
317	1	Hydro Thunder	Cheats	DC
284	1	Incoming	Cheats	DC
318	1	Indiana Jones und der Turm von Babel	Cheats	PC
258	3	Jagged Alliance 2	Mission 1 bis 14	PC
259	3	Jagged Alliance 2	Mission 15 bis 34	PC
248	1	Jagged Alliance 2	Cheats	PC
319	1	James Bond 007: Der Morgen stirbt nie	Cheats	PS
224	1	Jedi Knight & Mysteries of the Sith	Cheats	PC
195	2	King's Quest 8: Mask of Eternity	Cheats	PC
236	1	KKND 2: Krossfire	Cheats	PC
320	1	Legacy of Kain: Soul Reaver	Cheats	PS
294	1	Lego Racers	Cheats	PC, N64
321	1	Lego Racers	Cheats	PS
229	1	Mario Party	Cheats	N64
115	4	Metal Gear Solid	Disk 1: Boss 1 bis 4	PS
116	2	Metal Gear Solid	Disk 1: Boss 5 bis 7	PS
117	2	Metal Gear Solid	Disk 2: Boss 8 bis 11	PS
247	2	Midtown Madness	Cheats	PC
119	3	Mission: Impossible	Level 1 bis 3	N64
120	3	Mission: Impossible	Level 4 bis 5	N64
118	1	Mission: Impossible	Cheats	N64
300	2	Mission: Impossible	Cheats, XPloder-Codes	PS, N64
201	1	NBA Live '99	Cheats, XPloder-Codes	PC, PS
156	2	Need for Speed 2	Cheats	PC, PS
157	2	Need for Speed 2 SE	Cheats	PC
126	1	Need for Speed III	Cheats	PC
127	2	Need for Speed III	Cheats, XPloder-Codes	PS
239	2	Need for Speed IV: Brennender Asphalt	Cheats, XPloder-Codes	PS
158	2	NHL '99	Cheats, XPloder-Codes	PC, PS, N64
301	1	Nocturne	Cheats	PC
261	4	Outcast	Teil 1	PC
262	4	Outcast	Teil 2	PC
263	3	Outcast	Teil 3	PC
213	1	Pocket Bomberman	Cheats	GB
286	4	Pokémon	Cheats, Hilfen	GB
135	1	Populous 3	Cheats	PC
227	1	Railroad Tycoon II	Cheats	PC
291	1	Rainbow 6: Rogue Spear	Cheats	PC
293	1	Re-Volt	Cheats	PC
288	1	Ready 2 Rumble Boxing	Cheats	DC
139	2	Rent A Hero	Lösung	PC
192	4	Resident Evil	Cheats (PC), Komplettlösung	PC, PS
193	4	Resident Evil – Director's Cut	Cheats, Jills Lösungsweg	PS
194	4	Resident Evil – Director's Cut	Chris' Lösungsweg	PS
304	1	Revenant	Cheats	PC
222	2	Ridge Racer Type 4	Cheats, XPloder-Codes	PS

So funktioniert's

Alles, was Du brauchst, ist ein Faxgerät mit Telefon oder Abruf-Funktion oder ein Computermodem. **(0190) 669 889** lautet die Telefon-Grundnummer. So rufst Du die aktuelle Liste aller verfügbaren Trix ab. Für gezielte Abfragen zu bestimmten Spielen werden an diese Nummer **dreistellige Codes angehängt**. Du findest sie in dieser Auswahlliste.

Hol Dir für diesen Service aber vorher das Einverständnis Deiner Eltern, es wird vorausgesetzt.

Ein Anruf kostet 0,81 DM pro Minute. Doch 0190 muss nicht teuer sein: Jede Lösung hat maximal vier Seiten. Der Abruf einer Lösung kostet pro Seite auf einem gängigen Faxgerät zirka 70 Pfennig.

ACHTUNG: Dieser Service funktioniert nur, wenn Du innerhalb Deutschlands anrufst!



Wählen: *Such aus der Liste die gewünschte Hilfe heraus und merk Dir den dreistelligen Code. Wähl die Telefon-Grundnummer und hänge den Code an:* ***(0190) 669 889 +Code***



Abrufen: *Eine Stimme navigiert Dich telefonisch bis zum Faxabruf. Dann stellst Du Dein Faxgerät auf Abruf – wie's geht, steht notfalls in der Bedienanleitung des Geräts*



Empfangen: *Jetzt werden die Trix fix aus dem Fax ausgespuckt und Du kannst sofort weiterspielen. Das Ganze klappt natürlich auch per Computer-Modem*

Text: Christian Müller · Fotos: Christian Vogel (3)

Code	Seiten	Spiel	Beschreibung	System
202	3	Riven	Komplettlösung	PC, MAC
221	1	Rollcage	Cheats	PC
260	1	RollerCoaster Tycoon	Cheats	PC
161	2	Rush 2: Extreme Racing USA	Cheats	N64
285	1	Sega Rally 2	Cheats	DC
326	1	Seven Kingdoms 2	Cheats	PC
207	3	Silent Hill	Cheats, Komplettlösung	PS
234	2	Silver	Komplettlösung	PC
138	1	SimCity 3000	Cheats	PC
099	3	So funktioniert ein Hex-Editor	Spielhilfen	PC
217	1	Sonic Adventure	Cheats	DC
159	1	South Park	Cheats	N64
289	1	South Park	Cheats	PS
226	1	Speed Busters	Cheats	PC
327	1	Speed Devils	Cheats	DC
252	1	Sports Car GT	Cheats	PS
164	4	Sports TV: Boxing!	Spielhilfen	PC
136	1	Spyro the Dragon	Cheats, XPloder-Codes	PS
338	2	Spyro the Dragon 2	Cheats, XPloder-Codes	PS
295	1	Star Wars – Episode I: Racer	Cheats	PC
339	2	Star Wars – Ep. I: Dunkle Bedrohung	Cheats	PC, PS
150	1	StarCraft (mit: Broodwar)	Cheats	PC
225	1	Street Skater	Cheats	PS
143	3	Super Mario 64	Level 1 bis 4	N64
144	3	Super Mario 64	Level 5 bis 9	N64
145	3	Super Mario 64	Level 10 bis 12	N64
146	3	Super Mario 64	Level 13 bis 15, Geheime Sterne	N64
147	4	Super Mario 64	Schalter, Bowser, Ostereier	N64
325	1	SWAT 3	Cheats	PC
228	1	Syphon Filter	Cheats	PS
230	2	Tekken	Cheats, XPloder-Codes	PS
235	3	Tekken 3	Cheats, XPloder-Codes	PS
216	2	Test Drive 5	Cheats, XPloder-Codes	PC, PS
186	3	Tomb Raider	Cheats, XPloder-Codes, Spielhilfen	PC, PS, SAT
187	4	Tomb Raider – Director's Cut	Neue Levels	PC
181	2	Tomb Raider II	Cheats, XPloder-Codes	PC, PS
182	4	Tomb Raider II	Level 1 bis 7	PC, PS
183	4	Tomb Raider II	Level 8 bis 12	PC, PS
184	4	Tomb Raider II	Level 13 bis 16	PC, PS
275	3	Tomb Raider II – Director's Cut	Level 1 bis 3	PC
276	2	Tomb Raider II – Director's Cut	Level 4 und Bonuslevel	PC
107	2	Tomb Raider III	Cheats, XPloder-Codes	PC, PS
108	1	Tomb Raider III	Trainingslevel	PC, PS
109	2	Tomb Raider III	Indien	PC, PS
110	2	Tomb Raider III	London	PC, PS
111	2	Tomb Raider III	Nevada	PC, PS
112	3	Tomb Raider III	Südsee	PC, PS
113	2	Tomb Raider III	Antarktis	PC, PS
114	1	Tomb Raider III	Bonuslevel	PC, PS
277	1	Tomb Raider III	Nacktcheat (mit XPloder-Modul)	PS
324	1	Tomb Raider IV	Cheats	PS
332	1	Tomb Raider IV	Cheats	PC
302	1	Tonic Trouble	Cheats	PC
265	1	Tony Hawk's Skateboarding	Cheats	PS
323	1	Toy Commander	Cheats	DC
253	1	Trap Runner	Cheats	PS
303	1	TrickStyle	Cheats	PC
188	1	Turok 1 und 2	Cheats	GB
218	4	Turok 2: Seeds of Evil	Level 1 bis 2	PC, N64
219	4	Turok 2: Seeds of Evil	Level 3 bis 4	PC, N64
220	4	Turok 2: Seeds of Evil	Level 5 bis 6	PC, N64
137	1	Turok 2: Seeds of Evil	Cheats	N64
244	1	UEFA Champions League	XPloder-Codes	PS
329	1	Ultima IX: Ascension	Cheats	PC
134	1	Unreal	Cheats	PC
322	2	Unreal Tournament	Cheats	PC
255	1	V-Rally 2	Cheats	PS
231	1	Virtua Fighter 3tb	Cheats	DC
254	1	Virus – It is aware	Cheats	PS
232	1	Wargasm	Cheats	PC
243	2	Warzone 2100	XPloder-Codes	PS
241	1	Warzone 2100	Cheats	PC
328	1	WCW Mayhem	Cheats	PS
148	2	WCW vs. NWO Thunder	Cheats	PS
290	1	Wip3out	Cheats	PS
223	1	Worms Armageddon	Cheats	PC
214	4	WWF Warzone	Cheats	N64
215	4	WWF Warzone	Cheats, XPloder-Codes	PS
298	1	Xena – Warrior Princess	Cheats	PS
163	2	Zelda: Link's Awakening DX	Cheats	GB
100	4	Zelda: Ocarina of Time	Spielhilfen	N64
101	4	Zelda: Ocarina of Time	Skulltulas, Herzteile	N64
102	4	Zelda: Ocarina of Time	Kokiri, Hyrule, Kakariko	N64
103	3	Zelda: Ocarina of Time	Goronia, Zoras Reich	N64
104	3	Zelda: Ocarina of Time	Wald-, Feuer-, Wassertempel	N64
105	3	Zelda: Ocarina of Time	Geister-, Schattentempel	N64
106	2	Zelda: Ocarina of Time	Teufelsturm, Endkampf	N64



Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München
Anschrift der Redaktion: Heinrich Bauer SMARAGD KG, BRAVO SCREENTRIX, Charles-de-Gaulle-Str. 8, 81737 München.

Postadresse:
BRAVO SCREENTRIX, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089 / 6786-0, Telefax: 6786-7477, Leserservice: 089 / 6786-7460, E-Mail: screentrix@screenfun.de

Chefredakteur: Anatol Locker *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Andreas von Lepel *(Projektleiter)*, Tini Karthan *(Assistenz)*, Michael Stapf *(Assistenz)*
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik und Layout: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Christian Müller *(Ltg.)*, Olaf Zibler

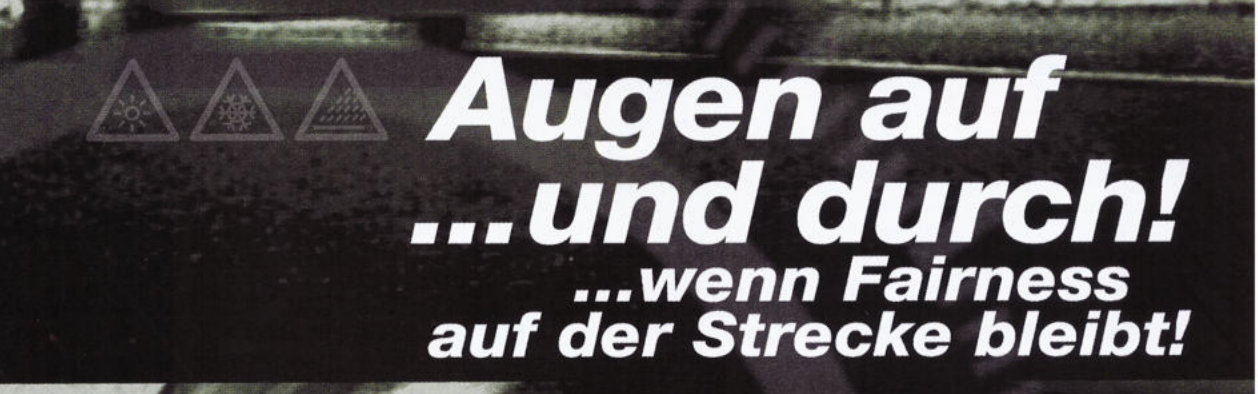
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Michael Anton, Oliver Ehrle, Heinrich Lenhardt, Michael Martin, Martin Metzler, Karen Oetzel, Ulf Schneider

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG
Brieffach 3000, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Marketing Management: Heino Wilkens
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, 089 / 6786-7278
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi

BRAVO SCREENTRIX kostet im Einzelhandel DM 6,90. Auslandspreise: Österreich: öS 58,00; Schweiz: sfr 7,20; Italien: Lire 9.800; Belgien: bfr 162,00; Frankreich: FF 31,50; Spanien: Ptas 900,00; Kanar. Inseln: Ptas 920,00.

Repro: Otterbach Repro GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt
Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt
Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4050, 20079 Hamburg





Egal ob Schnee, Schlamm, Staub, Regen oder gleißender Sonnenschein, für's schlechte Klima sorgen eiskalte Gegner. Brems sie aus, verheiz sie, drängel sie weg! Doch Deine Angst kannst Du nur runterschlucken. Zwecklos, denn unser neuer, automatischer Strecken-Generatot schlägt mit immer neuen Wendungen auf Deinen Magen - und bei der nächsten Zick-Zack-Kurve kommt Dir alles wieder hoch. Also, nur mit einem kühlen Kopf bleibst Du auf den heißesten Pisten!!!







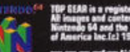


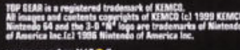
ACHTUNG!

- Erstes N64 Spiel mit Point-to-Point Strecken (keine Runden)
- Automatischer Streckengenerator für nahezu unendlichen Spielspaß
- 15 authentische Automodelle
- Fahrschule für Einsteiger und zur Qualifikation
- Sponsorengelder und Gewinne zur Fahrzeugaufrüstung
- Unterschiedliche Wetterbedingungen und Nachtfahrten
- Realistische Fahrphysik, auch durch Beschädigungen beeinflusst
- Controller Pak, Rumble Pak und Expansion Pak kompatibel





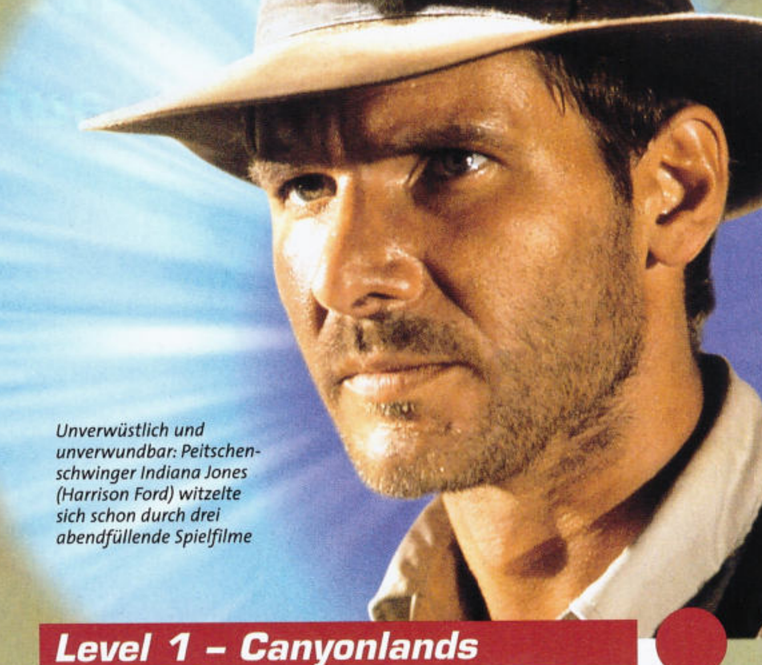






INDIANA JONES und der TURM VON BABEL™

Probleme, Doktor Jones? Um alle Bauteile für die Maschine im Turm von Babel zu finden, helfen Dir unsere Tipps zu den 16 Hauptlevels des Spiels – das im Sommer auch fürs N64 erscheint.



Unverwüstlich und unverwundbar: Peitschen-schwinger Indiana Jones (Harrison Ford) witzelte sich schon durch drei abendfüllende Spielfilme

Allgemeine Tipps

● **Indys Peitsche** dient nicht nur als Waffe, sondern vor allem zum Klettern und Schwingen. Immer, wenn Du die Peitsche in der Hand hältst und ein geeigneter Vorsprung in Reichweite ist, schwenkt die Kameraperspektive um, sodass auch Du den Vorsprung siehst.

● Versuch stets, **lästige Gegner** wie zum Beispiel Schlangen, Spinnen und Skorpione von einem sicheren Absatz aus zu erledigen. Begibst Du Dich nämlich in den Nahkampf, wirst Du schneller gebissen und vergiftet, als Dir lieb ist – aber auch gegen Gift ist ja ein Kraut gewachsen...

● Achte auf **rissige Mauerstücke oder Felswände**. Diese brüchigen Hindernisse lassen sich spielend leicht mittels des Urgon-Artefakts einreißen. Dahinter verbergen sich stets neue Wege oder wertvolle Reichtümer.

● Schau Dich immer genau um, damit Dir **Felsvorsprünge und Kanten** nicht entgehen. Oftmals sind diese schwer erkennbaren Wandelemente der einzige Weg, um voranzukommen. Achte auch auf verschiebbare **Steinquader**.

● **Fights gegen bewaffnete Sowjets** sind eine unangenehme Sache, da Du meistens einige Treffer kassierst. Leider sind Indys Ausweichmanöver nicht das Gelbe vom Ei, da der rüstige Abenteurer nach Hechtsprüngen oder Ähnlichem immer einen kurzen Moment benötigt, um wieder voll da zu sein – er ist halt nicht mehr der Jüngste...

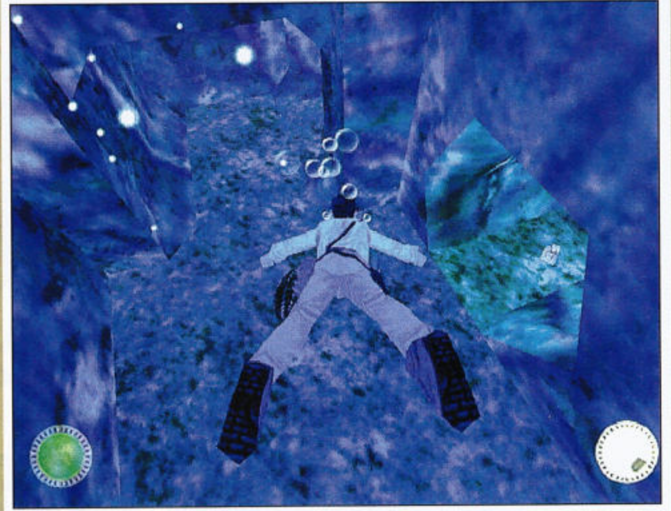
Kannst Du Dich also, um etwa auf Gegner zu feuern, nicht in einen schlecht einsehbaren Gang zurückziehen, wende am besten folgende Taktik an: **Lauf auf Deinen Kontrahenten zu und feuere aus allen Rohren.** Wenige Meter, bevor Du ihn erreichst, beginnst Du um ihn herum in seinen Rücken zu laufen und von dort weiterzuballern. Wenn er sich dann in Deine Richtung dreht, statt tot umzufallen, musst Du dieses Manöver vermutlich wiederholen.

● Einige Tiere lassen sich **mit ein paar Warnschüssen** in die Luft verscheuchen. Das spart wertvolle Munition, und Indy belastet sein Gewissen nicht mit unnötigem Geballere.

● Es ist bei dem ansehnlichen Schwierigkeitsgrad dieses Spiels keine Schande, des Öfteren zu **speichern**. Verwende neben Quicksave auch gelegentlich das normale Speichern. Denn während diese Lösung aufgezeichnet wurde, steckte Indy oft im wahrsten Sinne des Wortes in der Landschaft fest und war nicht einmal mehr mit dem Cheat **„fixme“** (vorher Taste **[F10]** drücken) zu befreien.

● Die 2500 Credits teure Karte in der Handelsstation führt Dich in einen **Bonus-Level**. Du kannst Dir entweder das Geld zusammensparen oder aber die 16 Abschnitte des Hauptspiels meistern – dann ist der Besuch gratis. **Eine Komplettlösung dieses Bonus-Levels, der an den ersten Kinofilm angelehnt ist, findest Du voraussichtlich in SCREENFUN 5/00.**

Level 1 – Canyonlands



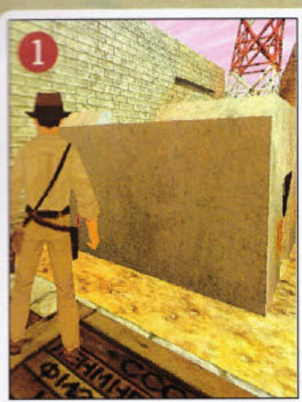
Nach dem Sturz entlang des Wasserfalls solltest Du nicht gleich das sichere Ufer betreten. Begib Dich stattdessen auf Tauchstation und sammle den Schatz hinter dem gefluteten Gang ein.

Bevor Du in Richtung Hubschrauber nach oben zum Lager kletterst, solltest Du Dich an der Ausgrabungsstätte noch einmal genauer umsehen. Sonst entgehen Dir nämlich einige Reichtümer. Achte beim folgenden Hochklettern auf mögliche Abzweigungen, die Dir ebenfalls Wege zu einigen Schätzen verraten.

Anschließend erzählt Dir CIA-Agentin Sophia Hapgood von Ausgrabungen in Babylon. Sie übergibt Dir auch ein mysteriöses Teilstück.

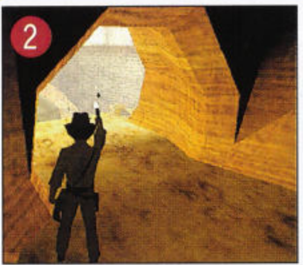
Text: Michael Martin · Fotos: BRAVO-Archiv (5)

Level 2 – Babylon

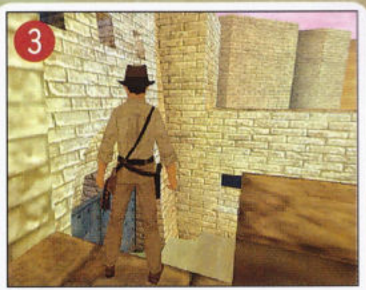


In der russischen Funkzentrale musst Du mit Hilfe der Kiste auf das Dach des Gebäudes gelangen. Dort kannst Du dem Monolog Dr. Volodnikovs lauschen.

Dann geht es im Sprung weiter auf die daneben liegenden Mauern und rechts in die Felswand.

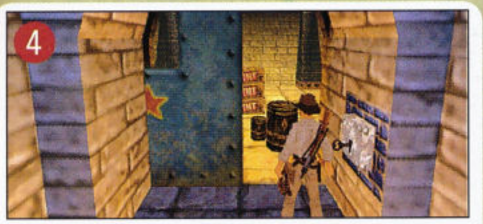


Im nächsten Raum musst Du Dich links hinablassen und zur Öffnung in der linken Wand gehen. **Schieß von dort aus auf die explosiven Fässer, um die meisten der störenden Wachen auszuschalten.** Mit neuen Waffen und Munition im Gepäck kannst Du dann das Lager ohne Gefahr durchsuchen. Über eine Leiter kletterst Du nach oben zu einem Vorsprung und zu einem weiteren Teil des Lagers.



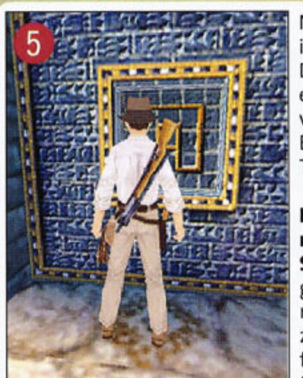
Öffne dort das Gittertor mit einem Hebel und spring auf einen der Laster, um weiter ins Lager einzudringen.

Hierfür musst Du jedoch nicht vom scheinbar „offensichtlichen" Punkt abspringen, sondern mit Anlauf von der Mauer gegenüber, nahe dem Tor.



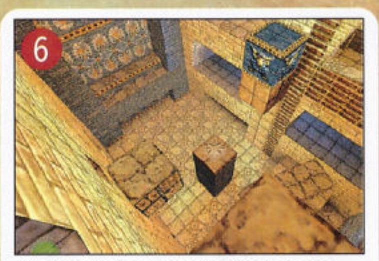
Schalte später im Wasserlabyrinth die Karte ein. Achte auf Deine Luftanzeige. Ist sie auf Null, verlierst Du in Windeseile Deine restliche Lebensenergie.

Nach dem Smalltalk mit Sophias CIA-Chef Simon Turner feuerst Du einen gezielten Pistolenschuss auf die TNT-Kisten ab. Damit sprengst Du ein Loch in den Boden des Sprengstofflagers.



Nach dem Sprung ins Wasser erreichst Du in einer Nische eine Ansammlung von Zahnrädern. Bau dort Sophias Teilstück ein.

Daneben findest Du einen Mechanismus, dem drei Stücke fehlen. Sie gilt es in Nebukadnezars Bibliothek zu finden, die Du folglich als Nächstes betrittst.



Du musst nicht nur die Nischen gut absuchen, sondern auch ganz nach oben klettern, um auf die Säule mit dem hellen Schalter zu springen.
Ein Gang öffnet sich, an dessen Ende Du auch das letzte Teilstück erreichst.

Level 3 – Tian Shan Fluss



Nach einem kurzen Fußmarsch gelangst Du zu einem Lager der Sowjets. **Spring von nahe der Tanne auf den Turm und klettere anschließend nach unten ins Innere des Gebäudes.**



Ein paar Räume und Gefechte später scheinst Du in einer Sackgasse zu stecken. **Doch über den Lüftungsschacht kannst Du einen Schalter erreichen. Er öffnet Dir das Tor zur Anlegestelle für das Schlauchboot.**

Das Schlauchboot sowie ein Reparaturset findest Du übrigens in dem Dreier-Schrank.

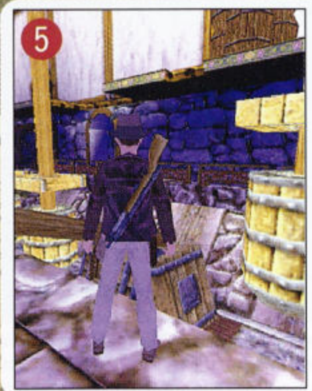


Nach der Flussfahrt geht es an Land weiter. Du erreichst nahe der (noch) eingefahrenen Brücke einen vierarmigen Kerzenhalter. Nun gilt es, die vier entsprechenden Kerzen zu finden.



Begib Dich dazu von der im Bild gezeigten Hütte zum nahe gelegenen Fluss. In der Hütte hast Du Deinen Vorrat an Reparatursets aufgestockt. Der Fluss besitzt zwar ein paar Abzweigungen, doch am Ende treffen alle Ströme in einer Höhle zusammen.

Von dort führt ein Fahrstuhl zurück zur Hütte, von der aus Du Deine Suche wiederholen kannst...



...denn um alle Fundstätten aufzuspüren, sind ein paar Bootstouren notwendig.

Am schwersten ist die Kerze zu erreichen, die in einer Mühle versteckt ist. Du musst dazu über Plattformen springen, die sich bewegen. Im Dachstuhl findest Du die Kerze.



Da peitscht der volle Spielspaß rein: Wir verlosen 3 voll ausgerüstete Multimedia-PC mit Voodoo3-Grafikkarte inside! Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 98. Aktionsschluss ist der 31.5.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Level 4 – Das Heiligtum von Shambala



Vom Hof der Tempelanlage aus musst Du eine bröckelige Wand emporklettern. Stell Dich oben auf dem Dach auf eine Leiter – sie bricht dadurch herunter und befördert Dich direkt in den Uhrenturm.



Klettere nach ganz unten und mach das Uhrwerk durch das verschiebbare Zahnrad wieder betriebsbereit. Der „Motor" für die Uhr ist die Wasserkraftanlage weiter unten im Gewölbe.



Schieb hier den Quader entlang der Rinne an das große Zahnrad. Wenn Du wieder oben bei der Uhr angelangt bist, klettere zum Eingang hoch und überquere die Brücke.



Zerschieß beim anderen Turm (dem Glockenturm) das Fenster. Jetzt kannst Du ins Gebäude eindringen. Klettere auf den Holzbalken nach unten und zieh neben der Glocke an einem Hebel.

Nun musst Du im oberen Stockwerk einen Hebel betätigen, um die Glocke hochzuziehen.



Jetzt geht's zurück in den Uhrenturm. Dort musst Du neben der Uhr einen weiteren Hebel umlegen. Anschließend wird eine Stundenmarkierung bei der Uhr ausgefahren. Um für die folgende Aufgabe genügend Zeit zur Verfügung zu haben, solltest Du den Hebel ein paar Mal betätigen. Dadurch stellst Du die Stundenmarkierung auf einen späteren Zeitpunkt ein.

Klettere hoch und lauf zurück in den Glockenturm. Links neben der Eingangstür aktivierst Du mit einem Hebel das „Glockenmännchen".



Eine alte Frau taucht auf. Sie überreicht Dir den Schlüssel für die Schatzkammer, wo sich ein Maschinenteil befinden soll. Du betrittst diesen Ort neben dem Bild eines Frauengesichts unten im Uhrenturm.

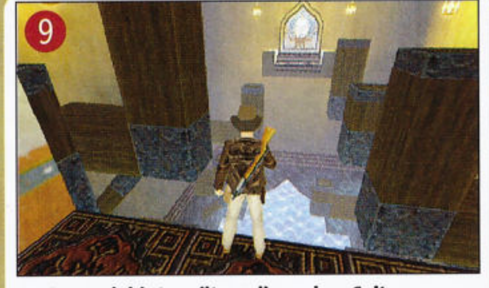
Such zunächst in den angrenzenden Wohnräumen nach dem Siegel des Klosters. Klettere anschließend über die Holzbalken der Schatzkammer nach oben.



Hier scheint es nicht mehr weiterzugehen. Doch es gibt einen Ausweg: **Zerschieß ein Fenster und hangle Dich an der Außenwand entlang zu einem anderen Raum.** Dessen Tür ließ sich bisher nicht öffnen.



Dreh nun zweimal an der Holzstatue in der Schatzkammer, um Dir einen neuen Weg nach unten zu bahnen. Schließlich führt Dich ein Aufzug zu einer Tür, die sich mit dem Siegel des Klosters öffnen lässt.



Im Raum dahinter gilt es, die andere Seite zu erreichen. Doch das ist nur mit einer aufwendigen Spring- und Kletterpartie möglich. Zudem musst Du hier einen Schlüssel einsammeln, damit Du die Tür am Ende öffnen kannst.



Hebe dort die Blumenzwiebel auf. Setz sie in dem Raum ein, zu dem Du Dich vorhin über die Außenwand gehangelt hast.

Flute dann die Schatzkammer mit Licht. Die Pflanze ist mittlerweile gewachsen. Sammle sie ein und kehr zurück zur alten Frau in den Glockenturm. Sie öffnet Dir den Weg, um den Eiswächter zu bekämpfen und Urgons Artefakt zu erbeuten.



Aus einem der kleinen Tempelhäuser führt eine Holzbrücke in den Raum mit dem Artefakt – nur einen Peitschenschwung entfernt!



Mit Urgons Artefakt lässt sich das Eis des Wächters brechen. Du musst nur nah genug an den Wächter herantreten und es dann aktivieren. Warte am besten hinter einer Ecke und spurte dann auf den Eiswächter zu, sobald dieser Dich fast erreicht hat.

Level 5 – Lagune von Palawan



Mit der Machete schlägt Indy Höhleneingänge frei



Nimm in der Höhle hinter dem Startpunkt im japanischen Lager die Machete auf. Sie spielt in Deinen weiteren Abenteuern noch eine wichtige Rolle!

Vom Strand führt noch ein weiterer Weg zu einer Höhle. Deren Eingang versperrt jedoch ein Spinnennetz. Hier kommt erstmals Deine Machete zum Einsatz, die sich übrigens auch hervorragend zum Zerschneiden von dichtem Pflanzengeflecht oder von zerschlissenen Teppichen (in späteren Levels) eignet.



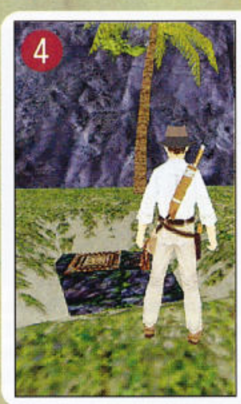
Am anderen Ufer führt eine Höhle zu einem halb gesunkenen Schiff. Auf Deinem Weg dorthin (hinter einem Pflanzengeflecht) solltest Du aber noch nach einer Schaufel Ausschau halten...

An Deck findest Du einen Zünder – passend zum Torpedo, der am Ufer vor sich hin rostet. Dank dieser Feuerkraft sprengst Du ein Loch in den Schiffsrumpf und kannst so ins Innere abtauchen.



Unter Wasser entdeckst Du hinter der lilafarbenen Tür einen nützlichen Hammer. Einen Tauchgang später kannst Du mit ihm das Schloss zum Deck öffnen.

Vergiss nicht, vorher noch einen Schlüssel zu suchen: Nur so kannst Du die Aufbauten betreten und die Kurbel einsammeln.



Mit der Kurbel lässt sich der Kran an Deck drehen, sodass Du Dich mit der Peitsche ans andere Ufer schwingen kannst.

An einer ungewöhnlich bewachsenen Stelle entdeckst Du mit Hilfe Deiner Schaufel eine Bodenplatte, die unter Wasser eine Tür freilegt. Auf dem Weg dorthin löst Du mit ein paar Hammerschlägen den Propeller des versunkenen Flugzeugs ab...



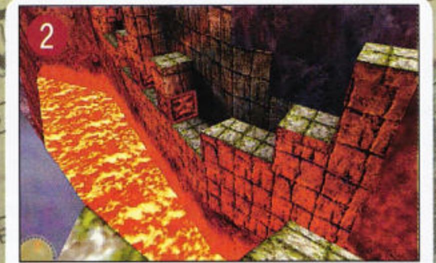
...damit lässt sich nämlich prima die gerade freigelegte Tür aufhebeln. Dahinter bekommst Du endlich wieder festen Boden unter den Füßen.

Such nun nach einer Götzenstatue, um per K(n)opfdruck die Tür zum Vulkan von Palawan zu öffnen.

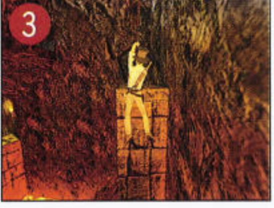
Level 6 – Vulkan von Palawan



Verschiebe den Steinblock und klettere hinauf. So erreichst Du den Vorsprung oberhalb einer Fackel. **Zerstöre mit Hilfe von Urgons Artefakt wenig später eine Wand, um weiter voranzukommen.** Jetzt kommst Du an einen See, durch dessen einzige Bodenöffnung Du einen Tauchgang wagen musst.



Du findest Dich an einem Lavastrom wieder. Eines seiner Ufer musst Du mit einer Kletterpartie überwinden (achte auf verschiebbare Steinblöcke!). Schließlich erreichst Du einen Schalter, der ein Tor beim See öffnet.



Auf der schmalen Landzunge im See befindet sich ein Wasserloch. **Es führt Dich in eine Höhle, wo Du per Peitschenschwung einen Abgrund überwindest. Wenige Sekunden später droht Dich eine Steinkugel zu überrollen.** Da Du hiermit aber gewarnt bist, schlägt die Kugel nur ein Loch in die Felswand. Du erreichst einen Schalter, der auf dem See ein Totenschiff zu Wasser lässt.

Schwimm dorthin und nimm furchtlos den Schlüssel aus dem Sarg. Mit ihm lässt sich das große Portal am Rand des Sees öffnen.



Hinter dem Portal teilt ein Lavafluss einen riesigen Raum. Dort schiebst Du zunächst den Steinblock auf die hellere Bodenfläche.

Spring auf die andere Seite und schiebe auch dort den Block auf den helleren Bereich. Klettere nun nach oben auf die Galerie. Hier füllst Du mit einem Schalter den gesamten Raum zentimeterhoch mit Lava, öffnest aber auch eine Tür. Spring über die Steinblöcke auf die andere Seite und klettere zu dieser Tür.



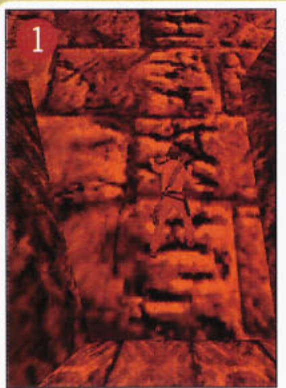
Du gelangst in einen großen Raum mit einer Statue und einem Lavafluss. Seitlich rufst Du mittels eines Schalters einen Fahrstuhl herbei, der Dich an die frische Luft und zu einigen Sowjets befördert. In deren Lager findest Du einen Schlüssel, mit dem Du wieder in die Tiefe fährst.

Ziele mit Deiner Peitsche auf den linken Arm der Statue, um eine Tür zu öffnen. Im Raum dahinter öffnet ein Schalter kurzzeitig eine Tür. Du benötigst die Hilfe der noch gefangenen Sophia.

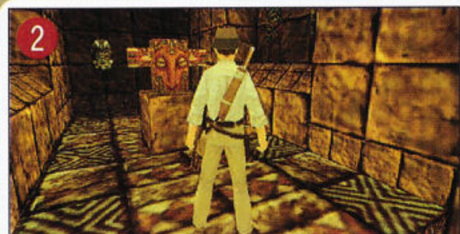


Klettere und hangle Dich ins Maul des Steinkopfs, und Du erreichst Sophias Gefängnis. Kehre mit ihr zu dem Raum mit dem Schalterproblem zurück. **Wenig später stehst Du auch noch vor einem Kistenproblem. Verschiebe die Boxen so, dass Du an die helle Kiste gelangst. Diese enthält ein Ersatzteil.** Einige brüchige Wände, Fallen und Schalter später entdeckst Du einen Flaschenzug (er ist mit dem Ersatzteil zu reparieren) mit einer Gondel. Sie bringt Dich in den nächsten Abschnitt des Spiels.

Level 7 – Tempel von Palawan



Auf Steinplatten, die sich heben und senken, überquerst Du den Lavasee. So gelangst Du an eine Felswand, in die eine Leiter gemeißelt ist. Vorbei an Lava-Kriegern erreichst Du ein Skelett, das den Hai-Schlüssel bewacht. Geh zurück zum Lavasee und bahne Dir mit Urgons Artefakt den Weg durch eine Felswand.



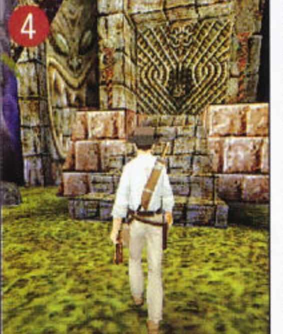
Auf diese Weise kommst Du zu einer Tür, die sich mit dem Hai-Schlüssel öffnen lässt. **Du findest einen Tiki-Schlüssel. Aber Achtung: Wenn Du ihn aufnimmst, löst er eine Falle aus.** Wieder am Lavasee, machst Du dank des Tiki-Schlüssels das große Tor auf und gelangst nach draußen.



Klettere zunächst links eine Leiter nach oben. Überquere dann springend eine Hängebrücke, die an zwei Stellen gebrochen ist. Erklimme die nächste Leiter und spring in den kleinen See nahe eines Wasserfalls.

Folge dem Verlauf des Wassers, geh an Land und klettere zu einer Hängebrücke empor, die nur noch an einem Seil hängt. Durchtrenne das Tau mit Deiner nützlichen Machete und überquere eine Leiter weiter unten die intakte Hängebrücke.

Hinter der folgenden Höhle, die mit einigen Speerfallen und Spinnen versehen ist, gelangst Du an ein Ufer. Du kannst es mit der Peitsche schwingend überqueren. Nach der nächsten Höhle kletterst Du an der vorhin abgetrennten Hängebrücke nach unten und nimmst den Affenschlüssel von einem Altar.

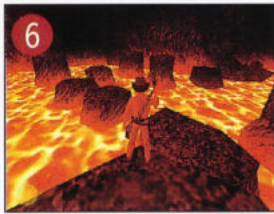


Anschließend stürzt die Höhle ein, doch ein beherzter Sprung ins nächste Gewässer sollte Dich aus dieser Gefahr retten.

Steig dann aus dem Wasser und öffne die Tür zum tempelähnlichen Gebäude. Drinnen musst Du vier Schalter drücken, um einen weiteren Tiki-Schlüssel in Besitz nehmen zu können.



Bei der nächsten Falle wirst Du wieder einmal von Steinkugeln gejagt. Hier musst Du schnell sein! Lass Dich allerdings nach dem Sprung zur nächsten Plattform ein wenig baumeln, bis eine weitere Felskugel vorübergerollt ist.



Schließlich stößt Du auf ein großes Tor, das sich mit den beiden Tiki-Schlüsseln öffnen lässt. Es führt zu einem weiteren Lavasee. **Hier versperrt ein gigantischer Lava-Wächter den Weg über eine Brücke. Such daher zunächst nach Taklits Artefakt, welches Dich unsichtbar macht.** Auf dem Rückweg zur Brücke macht Dir der Wächter jedoch das Leben und Springen enorm schwer.

Speichere, sobald Du eine Plattform näher an die Brücke herangekommen bist, denn der Wächter und seine zielsuchenden Lava-Brocken sind schwer zu umgehen. Nur wenn Du schnell und fließend von einer Plattform zur nächsten springst, kannst Du den gefährlichen Attacken entgehen.



Hinter der Brücke entdeckst Du einen Steinkopf mit einem Schalter. Er verschafft der Lava-Bestie Abkühlung und lässt sie sowie den See zu Stein erstarren. Somit erreichst Du die Tür, die Dich aus diesem unwirtlichen Tempel führt.

Level 8 – Jeep Trek



In diesem Level läuft nichts ohne Indys Jeep. Abgründe überwindest Du über Sprungschanzen oder Brückenkonstruktionen. Mit einer eingesammelten Planke reparierst Du zum Beispiel eine Teilbrücke. Auch ein beherzter Bleifuß trägt Dich hinüber.

Mit der [SHIFT]-Taste erhöhst Du die Geschwindigkeit Deines Jeeps und kannst über weitere Entfernungen springen. Such die riesige Höhle, die mit einer schrägen, spiralförmigen Fahrbahn aufwartet. Halte Dich stets links und fahre im Kreis nach unten.



Danach taucht immer wieder ein Russen-Laster auf und behindert Dein Vorankommen. Mit MG-Feuer wird Dir das Leben erschwert. Leider lässt sich dagegen kein definitives Mittel finden.

Ergreif daher stets die Flucht und schalte in diesem Mini-Labyrinth die Karte ein. So erkennst Du auch Sprungschanzen und Sackgassen früher. **Halte Dich am Rand des Irrgartens und fahre zum oberen Ende der Karte (Drehoption also unbedingt abstellen!).** Wenn Du Lust hast, kannst Du im Labyrinth aber auch noch ein wenig auf Schatzsuche gehen...



Man sieht's ihm gerade nicht unbedingt an, aber Indy kann hervorragend klettern!

Level 9 – Teotihuacan



Nach kurzer Zeit erreichst Du einen Raum mit vier Türen, vier großen Zahnrädern und einem Loch in der Mitte des Bodens. Auf der Galerie warten zudem zwei Schalter – genauer gesagt, ein Druckknopf (er öffnet später die Türen) und ein vierarmiges Drehrad (es lässt die Zahnräder auf der inneren und mittleren Bahn rotieren).



Klettere zunächst durch das Loch nach unten, um einen Schalter zu betätigen und somit eine Statue hochzufahren. **Öffne nun mit Hilfe der Zahnräder nacheinander die Türen. Hierfür musst Du vor jeder Tür durch Schieben und mit dem Drehrad drei Zahnräder postieren. Dann lassen sie sich per Druckknopf öffnen.**



Hinter jeder der drei Türen mit einem einzigen Tiersymbol sind entsprechende Statuen zu finden. Die Statuen musst Du hinter der Tür mit den drei Tiersymbolen einsetzen.

Zudem solltest Du hinter der Fischtür noch nach einem großen Spiegel Ausschau halten.



Sind alle drei Statuen korrekt eingesetzt, wird die Statue in Licht getaucht. **Du leitest es mit dem Spiegel um (in die Arme der Statue legen) und öffnest so die Tür zum zehnten Level.**

Level 10 – Tal der Olmeken

Um in diesem Tal voranzukommen, musst Du stets Brücken zwischen zwei Bergen ausfahren. Hierfür ist es nötig, jeweils Steinquader auf die Bodenplatten im Tal zu schieben. Die Felsblöcke sind ausnahmslos im Inneren des Gebirges (der Olmeken-Tempel) versteckt.



Den ersten Tempel erreichst Du durch einen pflanzenbewachsenen Eingang nahe der ersten Bodenplatte. Im zweiten Tempel musst Du den Steinquader einige Male verschieben und den Ausgang mit Deiner Machete freilegen.



Schließlich gelangst Du in einen Raum mit einem Wasserfall und einem gefüllten Bassin. Ein Schalter (tauche durch das Bassin) lässt den Wasserfall versiegen. Schieb den Steinblock, der sich im Raum befindet, in das Ausgangsloch. Betätige nochmals den Schalter, um durch den Wasserdruck den Felsquader nach draußen zu schleudern – die dritte Brücke entsteht.

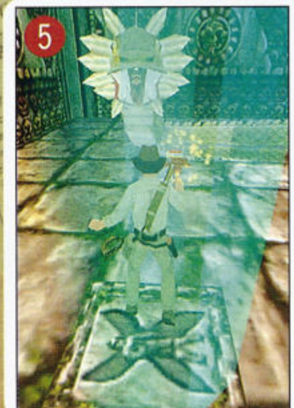


Wenig später erreichst Du eine große Höhle, in der ein Schalter eine weiter entfernte Tür kurzzeitig öffnet. Übe den Weg dorthin ruhig mehrmals, denn um die Pforte zu erreichen, musst Du Dich schon sputen.

Anschließend kippst Du eine Schlangenstatue um, die Dir dann als eine weitere Brücke dient.



Auf Deinem weiteren Weg liegt ein Pyramiden-Tempel. **Dort lockst Du durch Entzünden der Fackeln eine gewaltige Schlange an.**



Dort, wo die Schlange herkroch, befindet sich Azerims Artefakt. Dieses Teil musst Du auf der mit einem Engel versehenen Bodenplatte einsetzen.

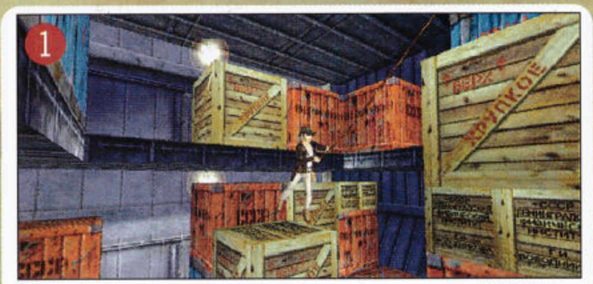
Zwischen der Platte und einem oberhalb angebrachten Kristall erscheint jetzt ein Energiestrahl, mit dessen Hilfe Du bequem nach oben schweben kannst.



Auf den Vorsprüngen befinden sich in den Ecken Fahrstühle. Wenn Du drauftrittst, befördern sie Dich nach unten und Speerspitzen nach oben.

Wenn sich die Schlage über der entsprechenden Speermulde befindet, betrittst Du den Lift, um das Untier zu verletzen und letztlich zu besiegen. Leider nimmt Dich anschließend Doktor Volodnikov gefangen.

Level 11 – V.I. Pudovkin



Um aus Deinem Gefängnis zu fliehen, musst Du an die Tür klopfen. Wenig später wird die Tür von einer Wache geöffnet. Klettere aber vorher clever in den Lüftungsschacht, damit Du unbemerkt durch die Tür entkommen kannst, sobald die Wache Deine Zelle betritt.

Sammle nun einen Großteil Deiner Sachen (zunächst nur Taklits Artefakt) in den angrenzenden Räumen zusammen, doch agiere mit List statt Feuerkraft. Dank Taklits Artefakt, das Dich bekanntlich unsichtbar macht, durchquerst Du problemlos einen Lagerraum. Im Raum dahinter findest Du weitere Deiner Besitztümer. **In diesem Lagerraum musst Du schließlich nach oben klettern und Dich weiter im Schiff umsehen.**



An Deck machst Du hinter der Kombüse die Kommandobrücke aus und findest Doktor Volodnikov und Azerims Artefakt.

In einem weiteren Lagerraum schwebst Du von einer Engels-Plattform nach oben. Vorher ist aber die Kiste, die an dem Kran hängt und den nötigen Kristall enthält, entsprechend zu positionieren.



Schließlich enterst Du den Maschinenraum. Über eine ausfahrbare Leiter kannst Du in den Raum steigen, der die Bootskurbel enthält.

Zurück an Deck, geh zum Schiffsheck, um mit Hilfe der Kurbel das Beiboot ins Wasser zu lassen und aus diesem ungastlichen Level zu fliehen.

Level 12 – Meroe



Im seitlichen Eingang einer Pyramide versteckt sich ein Junge. Er kommt jedoch erst heraus, wenn Du alle Hyänen erledigt hast.

In dem Schuppen am Rand des Geländes musst Du auf das Dynamit schießen, um ein Loch in die Wand zu sprengen. Im Innern findest Du eine Panzerfaust, eine Antriebskette zum Reparieren des Förderkrans in der Minengrube sowie einen Eimer.

Begib Dich in die Minengrube und sammle neben der Lore das Rad ein – und bei dem Skelett die Taschenuhr. Vergiss zudem nicht, den Benzinkanister vom Jeep zu nehmen.

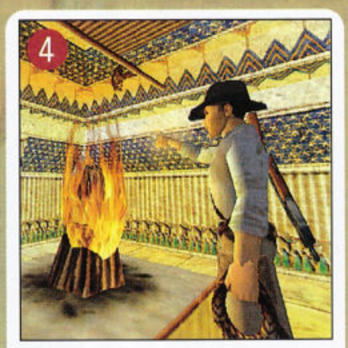


Fahr mit dem Förderband nach oben und geh zum eingebrochenen Schienenstrang. **Der Junge kommt jetzt hervor und holt Dir als Gegenleistung für die Taschenuhr von der anderen Seite der Grube das Edelsteinauge.**

Klettere dann nach oben zum Eingangsloch der Pyramide neben dem Schuppen.

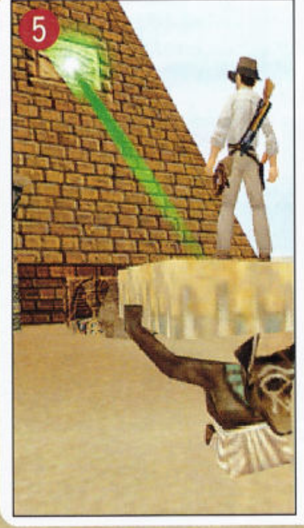


Du löst von innen einen Stein, mit dem Du von außen einen anderen Weg zur Pyramidenspitze einschlagen kannst. Dort öffnest Du mit einem Schalter den Pyramideneingang. **Tritt durch den Eingang und aktiviere zunächst mit Hilfe des Eimers eine Pumpe, die dann unablässig Wasser in eine Rinne füllt.**



In der Pyramide gilt es, vier unterschiedlich gefärbte Edelsteine zu finden. **Sie befinden sich allesamt in Räumen, in denen zunächst ein Holzbündel zu entzünden ist.**

In einem Fall musst Du das Holz allerdings erst finden und auf die entsprechende Stelle legen.

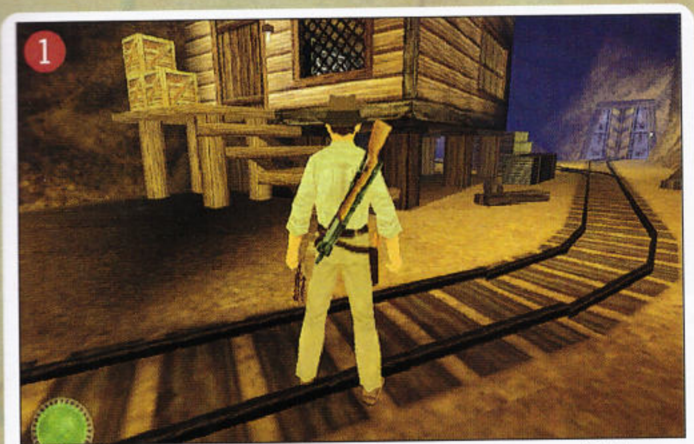


Zurück in der Wüste, musst Du den vier gefärbten Lichtstrahlen aus den Pyramiden zu den Punkten folgen, wo sie den Boden berühren. Es erscheinen jeweils Statuen. In diese baust Du das Edelsteinauge kurzzeitig ein, um damit jeweils eine der vier Türsperren der Hauptpyramide zu entriegeln.

Dank des Wassers, das Du zuvor mit der Pumpe in ein Außenbecken geleitet hast, trifft auch der rote Lichtstrahl seinen Zielpunkt. Hinter dem nun offenen Eingang der Pyramide reparierst Du mit dem Rad die defekte Lore.

Mit dem Inhalt des Benzinkanisters hast Du auch ausreichend Treibstoff für die Fahrt in und im Level 13.

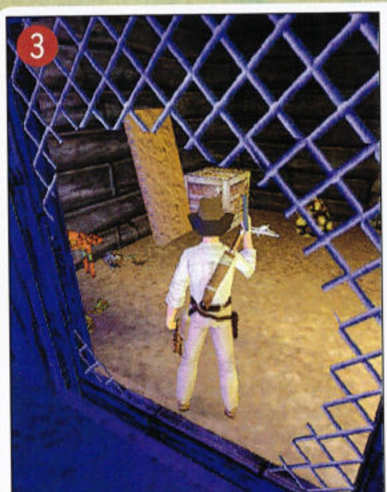
Level 13 – König Salomons Minen



Nach wenigen Metern erreichst Du ein Schalterhäuschen, wo sich die fünf Weichen der Gleisanlage umstellen lassen. Doch es fehlt noch eine Sicherung. Du findest sie im nächsten Höhlenabschnitt. Leg dann die Hebel für Gleis 1 und 3 um. Fahre bis zur Weiche 4 – sie braucht Öl.



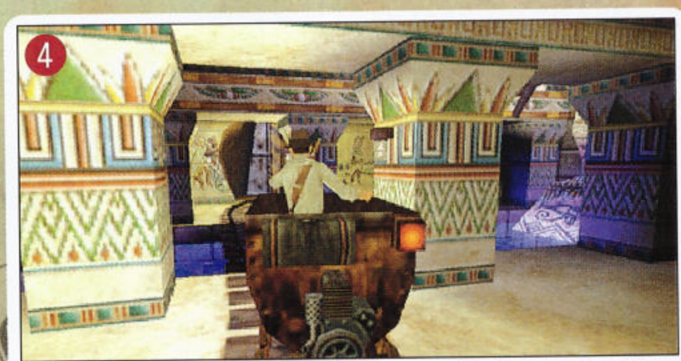
Im Raum, wo drei Schienenstränge zusammenlaufen, musst Du bis kurz vor die Ausgangstür fahren und dann in ein Seitengleis zurücksetzen. Du gelangst in einen Raum mit einem Wasserbecken. Hier stößt Du auf den gesuchten Pyramidenschlüssel.



Steig wieder in die Lore und beobachte, wie sich ein russisches Verfolgungskommando vor Dir auf die Schienen begibt. **Im Raum mit der Blitze spuckenden Lampe findest Du den Messingschlüssel.**

Nachdem die Sowjets wenig später die Schienen hinter Dir zerstört haben, hältst Du im nächsten Raum an. Entwende aus ihrem Lager ein paar Sprengladungen und eine Ölkanne. Öle die Weiche 4 und fahr anschließend zum Schalterhaus, um dort die Weiche umzustellen.

Beobachte, wie die russische Lore abstürzt, und betätige dann den Hebel für Weiche 5.



Hinter Weiche 5 erwartet Dich ein Raum, in dem Du das erste von drei Juwelen des König Salomon entdeckst. **Fahr weiter bis zu einem Raum mit einem kleinen Wasserbecken und tauche hinein.** Nach einer langen Spring- und Kletterpartie findest Du das zweite Juwel. Fahr dann bis Weiche 5 und folge den Schienen zur Absturzstelle der Russen. Schwing Dich auf die andere Seite und halt nach dem letzten Juwel Ausschau.



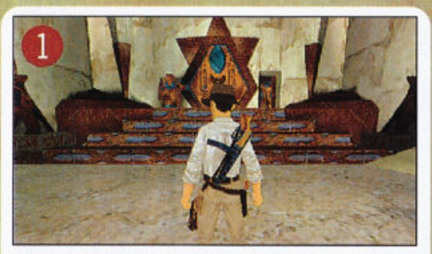
Begib Dich nun in den Raum, der anfangs die Sicherung enthalten hat, und folge dem seitlichen Höhlengang. **Du trittst in eine Halle mit einer spektakulär aussehenden Konstruktion. Dort lässt sich der Pyramidenschlüssel einsetzen.**

Klettere jetzt zu den drei Schreinen, um König Salomons Juwelen loszuwerden. Dank Azerims Artefakt kannst Du anschließend wieder nach unten schweben, um durch die Betätigung eines Hebels in Nubs Grabkammer einzutreten.



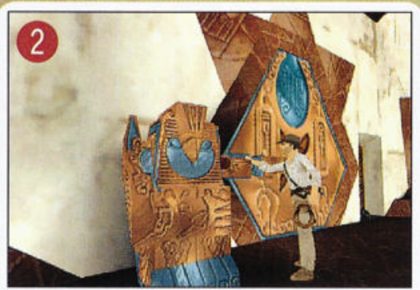
Indy, Indy...: Wer wird denn mit der trägen Peitsche kämpfen, wenn er eine Pistole hat?

Level 14 – Nubs Grabkammer

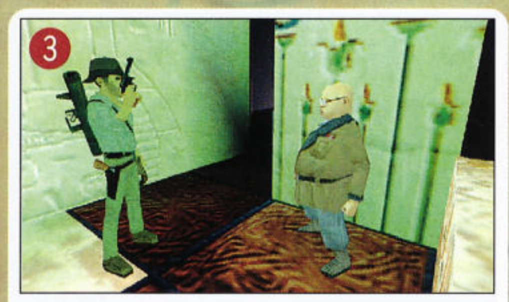


Kurz nach Beginn kommst Du an eine Rampe. Sie führt Dich hinunter in eine Halle, in der sich eine sechseckige Tür und daneben ein Metallmann befinden.

Den Teppich hinter der Löwenstatue kannst Du aber mit der Machete entfernen. So gelangst Du nach einem Raum mit wippenden Bodenplatten zur Kapelle des Anubis. Klettere hinter der Statue empor, um ihr mit der Peitsche den linken Arm abzutrennen.



Kehre zum Raum mit der sechseckigen Tür zurück und setze den Arm in die Statue ein. Hinter der nun geöffneten Tür kannst Du hinter einer Säule dank Azerims Artefakt nach oben schweben. Ein paar Sprünge führen Dich zu einem Schalter, der eine geheime Treppe in diesem Raum zugänglich macht. Drück den Schalter zweimal.



Am Fuß der Treppe triffst Du auf Doktor Volodnikov, den Du in eine Falle locken musst. Schiebe unten den Felsblock in die Kreuzung des Gangsystems und bewege dann in dem Raum darüber einen weiteren Felsblock. Er muss den linken oder rechten Ein-/Ausgang des hinteren Abschnitts blockieren.

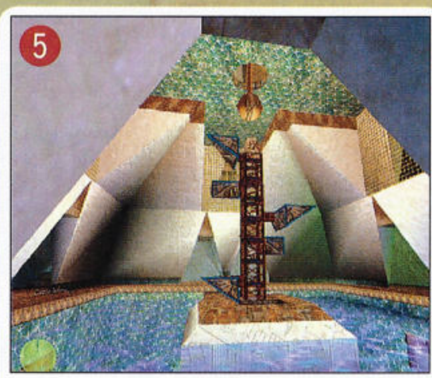
Such nun Doktor Volodnikov und jage ihn in die Sackgasse. Von ihm erhältst Du ein Zahnrad.



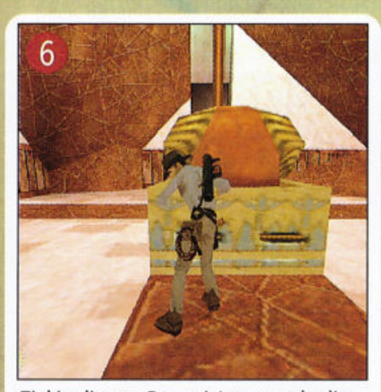
Wieder oberhalb der Geheimtreppe gilt es, den Steinblock hinter einem zerschlissenen Vorhang dreimal herauszuziehen. Klettere auf den Stein und spring zu einer Öffnung, hinter der sich ein Hebel verbirgt.

Betritt nun die Öffnung, in der zuvor noch der Steinblock steckte, um an den bronzenen Schlüssel zu gelangen.

Jetzt geht's zurück nach oben und zu der Gittertür (des Fahrstuhls), die sich mit dem Schlüssel öffnen lässt. **Setz in die bronzene Schildkröte das Zahnrad ein und schieb im Anschluss daran den Steinblock in den Fahrstuhl.**

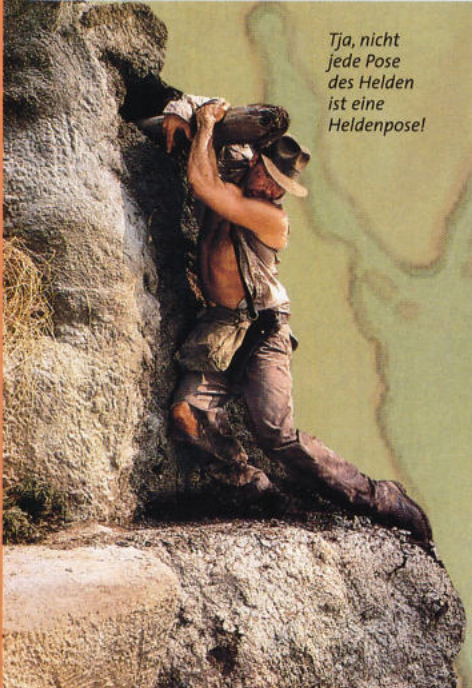


Schwebe wieder mit Azerims Artefakt nach oben und such nach dem Gegengewicht des Lifts. Spring darauf und fahre in einen Raum hinab, wo Du nach langer Spring- und Kletter-Arbeit ein Wasserbecken erreichst. **Betätige unter Wasser den Schalter, und spring über die nun aufgetauchte Statue zu einer riesigen Halle mit einer Kugel, die Blitze verschießt.**

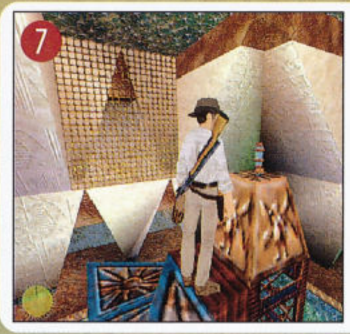


Ziel in diesem Raum ist es, von der linken hinteren Ecke aus emporzuklettern und **in dem Raum darüber die Blöcke mit den Köpfen darauf in die Mitte an den Rand des Lochs zu schieben.**

Betätige dann alle drei Schalter in den nun zugänglichen Nischen und spring ins Wasser der großen Halle.



Tja, nicht jede Pose des Helden ist eine Heldenpose!

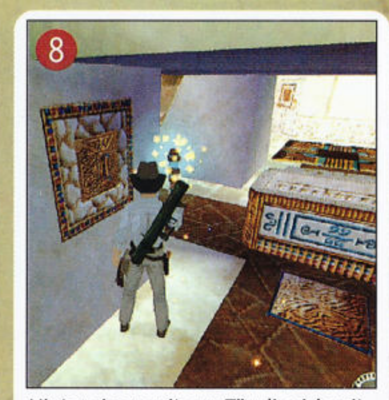


Klettere im und am Bauwerk in der Raummitte bis zur Spitze empor. Nimm dort Nubs Artefakt auf, eine Art Batterie.

Im Fahrstuhl mit der Schildkröte lässt sich dieser schöne, neue Gegenstand prima einsetzen.



Locke dann den Roboter auf diese Platten, und er ist nicht nur vor Wut geladen... Nach dem Kampf kannst Du ihn als Plattform benutzen, um den Ausgang des Levels zu erreichen. Leider nimmt Dir Simon Turner dort alle Artefakte ab.



Hinter einer weiteren Tür, die sich mit Nubs Artefakt öffnen lässt, musst Du gegen einen gigantischen Roboter antreten. **Nimm hierfür Nubs Auge aus dem Sarg in der Raummitte (vorher Schalter betätigen)** und setze das Stück in die passende Bodenöffnung.

Den Blechkameraden legst Du mit Elektroschocks lahm – mit Hilfe von Nubs Artefakts lassen sich nämlich bestimmte Bodenplatten aufladen.

Level 15 – Der Turm von Babel



In manch ausweglos erscheinenden Situationen sollte Indy vielleicht doch wieder die Peitsche einsetzen...

Schon bald triffst Du auf die in einem Kristall gefangene Sophia und Simon Turner, ihren fanatischen Chef. Der hat alle Artefakte in den benachbarten Räumen eingesetzt. Aber falsch!

Du musst alle Artefakte einsammeln und korrekt platzieren. Das ist allerdings mit schwierigen Sprungpassagen und viel Geklettere verbunden. Sammle zunächst Nubs Artefakt ein (dort muss später Urgons hin). **Azerims Artefakt machst Du im Kopf eines Roboters ausfindig.**

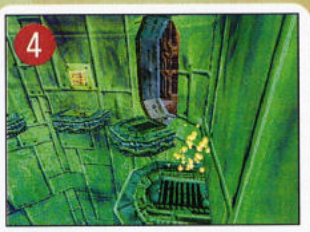


Nachdem Du auf schmalen Platten eines hohen Turms entlanggesprungen bist, gelangst Du an Urgons Artefakt. Tausch es dort gegen Nubs Artefakt aus. **Platziere jetzt Urgons Artefakt.**

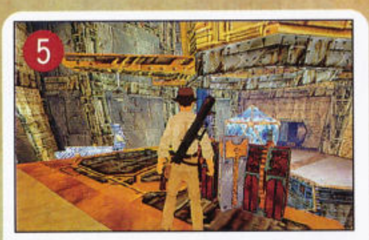


Von dem eben beschriebenen Turm aus führt Dich ein Lift nach oben zu Simon Turner, der sich jedoch unsichtbar macht.

Zücke Deine beste Waffe und erledige den Bösewicht, sobald er wieder sichtbar wird. So erhältst Du Taklits Artefakt zurück.



Schwebe ein Stück nach oben (vorher wegen der elektrischen Kugel unsichtbar machen!). Tausche auf dem Podest den Kopf Marduks gegen Azerims Artefakt aus. Begib Dich zum Roboter zurück und setz den Kopf auf die passende Stelle.



Folge dann dem Blechkumpel (der sich als Gottheit Marduk entpuppt). Steck Taklits Artefakt auf das Podest und betätige die dortigen Hebel.

Doch statt Sophia damit aus ihrer misslichen Lage zu retten, werdet Ihr beide ins Aetherium und somit in den letzten Level gezogen.

Level 16 – Arium



In dem Aetherium triffst Du neben den gewohnten Gegebenheiten auf Energiestrahlen, in denen Du Dich schwimmend vorwärts bewegst, sowie auf Teile der Realität.

Diese sind jedoch durch Portale versiegelt, die sich aber mit dem Artefakt aus einer anderen Dimension entfernen lassen. **Du findest es am Ende des Arium-Tunnels, der von grünen Balken gesäumt wird.**



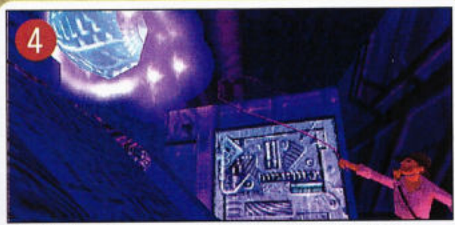
Level-Zentrum ist praktisch eine quadratische Aetherium-Säule mit vier seitlichen Ausgängen.

Hier befinden sich jeweils weitere „Aetherium-Quellen", **die jedoch neue Wege öffnen (zu erkennen an den unterschiedlich gefärbten Balken).** Sie führen zu Bereichen aus der Realität beziehungsweise zu einem Abschnitt aus „Monkey Island" (einem exzellenten, schon älteren PC-Adventure von Lucas Arts).



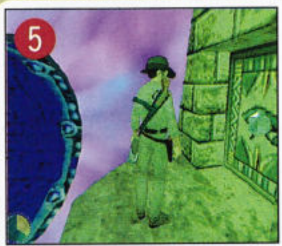
Letztlich gelangst Du in eine Arena, in der Dich die Gottheit Marduk mit Energieblitzen angreift. Lauf in einen der Seitengänge und mach einen Bereich der Realität ausfindig, in dem ein Spiegel herumliegt.

Lenke dann in der Arena Marduks Blitze auf ihn zurück. Hierfür musst Du stets in seine Richtung blicken und von Zeit zu Zeit über die Rampen nach oben laufen.



Nach dem Sieg kannst Du Marduks Medaillon aufnehmen. Steck es in ein dreieckiges Schlüsselloch, um die elektrische Energiekugel zu senken.

Lade dann Deine Peitsche an der Kugel auf, indem Du fünfmal dagegenschlägst (das reicht für 25 Peitschenhiebe). Der Gang rechts vom Schlüsselloch führt in einen Aetherium-Gang. Tauche nach unten und lauf nach links.



Stell Dich nun auf die blaue Bodenplatte und peitsche die kleine Elektrokugel. Nimm die Tür daneben und schwimme im folgenden Aetherium-Kanal nach unten. Geh rechts hinaus und lauf zu einem großen Zahnrad in der Wand.

Gegenüber ist Sophia zu sehen, doch peitsche zunächst auf eine weitere Energiekugel. **Nun ist hinter Dir ein neuer Arium-Tunnel aufgetaucht, der Dich wieder zu einem der drei Juwelen von König Salomon führt.**



Kehr zurück in den Gang mit dem Zahnrad und lauf zum nächsten. Dieses Spielchen wiederholt sich noch einige Male, bis Du alle drei Edelsteine besitzt.

Letztlich gelangst Du in eine röhrenförmige Arena. Setz dort die drei Juwelen hinter Aetherium-Säulen ein und hole so die Realität in diesen Level. **Von dem nun errichteten Steinpodest aus kannst Du Marduk mit Deiner Elektropeitsche bearbeiten,** um Sophia zu befreien und nebenbei auch noch die ganze Welt zu retten... Du schaffst es!

Rayman 2

„Rayman 2" macht große Sprünge: Von PC und N64 zieht es ihn jetzt auch aufs Dreamcast und die Playstation!

Knallhart mit Knuddelcharme: Hinter dem niedlichen Äußeren von „Rayman 2" stecken 21 recht rätselhafte Levels. Die Lums-Befreiungsliga von SCREENTRIX begleitet Dich auf dem Kampf gegen die Robo-Piraten.

ALLGEMEINE TIPPS

Durchblick bewahren



„Rayman 2" ist nicht gerade das übersichtlichste Spiel auf Erden. Bevor Du mit Karacho in einen neuen Raum polterst, solltest Du Dich in Ruhe umsehen.

Das Drehen der Kamera klappt zwar nicht immer, aber dafür ist auf das **Umschalten in die Ego-Perspektive** Verlass – damit siehst Du den Level aus dem Blickwinkel Raymans.

Lums liegen lassen



Klar willst Du alle Piratenkäfige knacken und Lums einsacken. Es macht aber am meisten Sinn, einen **Level erst mal auf „Durchkommen" zu spielen.** Dann kannst Du in der Halle der Türen den Zwischenstand sichern und später in Ruhe zurückkehren, um die Jagd fortzusetzen.

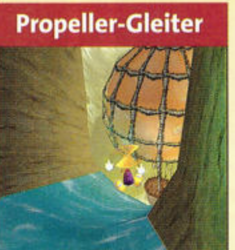
Schalten und walten



Wenn Du das ungute Gefühl hast, in eine Sackgasse getappt zu sein, liegt das meist an einem übersehenen Schalter. Die Knöpfchen sind gerne gut versteckt und schwer zu treffen. An vielen Stellen **kannst Du Schalter lediglich dann anschießen, wenn Du mitten im Sprung ballerst.**

STEUERUNGS-KNIFFE

Propeller-Gleiter



Schon zu Spielbeginn lernt Rayman die **wichtige Taktik des Propellerflugs.** Damit gleitet er von einer Plattform zur anderen. Du musst **unmittelbar nach einem Sprung noch mal den Feuerknopf drücken** – schon knattern Raymans Ohren wie Helikopter-Rotoren. Wenn Du in der Lösung „gleiten" liest, ist speziell diese Technik gemeint.

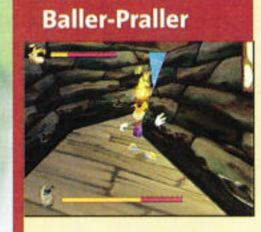
Auf diese Weise bleibt Rayman einige Sekundenbruchteile länger in der Luft, um manchen Vorsprung gerade noch zu erwischen. **In Levels mit einstürzenden Plattformen solltest Du auf das Propeller-Gleiten eher verzichten, denn hier kannst Du Dir den Zeitverlust nicht leisten.**

Anpflaumen

Nur auf den magischen Pflaumen reitend kann Rayman Lavaströme überqueren. Damit Du auch in die gewünschte Richtung treibst, musst Du Wände mit der magischen Faust anschießen. Der Witz an der Sache: **Da der Rückstoß für den Pflaumenschub sorgt, musst Du jeweils in die entgegengesetzte Richtung gucken und schießen.**

Dreh Rayman während einer Bootsfahrt stets um die eigene Achse, damit er die Ecken anballern kann, die für den Schwung in die gewünschte Richtung sorgen.

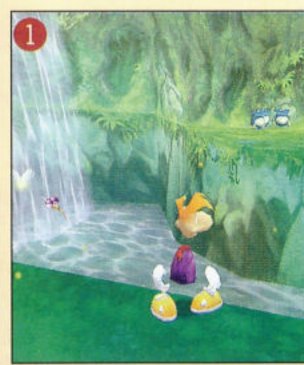
Baller-Praller



Erstaunlich viele Duelle mit Robo-Piraten und anderen natürlichen Rayman-Feinden kannst Du ganz billig **durch Dauerflucht und Dauerfeuer gewinnen.** Raymans Schüsse prallen an Wänden ab und können dadurch manchen Gegner um die Ecke killen. Auch bei Duellen auf freiem Feld hat sich diese „Shoot & Run"-Masche bewährt.

Alternativ hältst Du die [CTRL]-Taste (auf PC) gedrückt und weichst ständig nach links und rechts aus („strafen"), während Du dabei munter schießt. Vorsicht aber vor den blau-weiß gestreiften Piraten: die sind unzerstörbar!

Level 1 & 2 – Die Wälder des Lichtes & Die Feenlichtung (Start)



Der Weg führt Dich in eine gegenüberliegende Höhle. Vor dem Sprung schnappst Du Dir das vierte Lums hinter dem Wasserfall

Das große Abenteuer beginnt an Bord des Piratenschiffs Buccaneer, auf dem Rayman gefangen gehalten wird. Im ersten Level „Die Wälder des Lichtes" trainierst Du Raymans Bewegungen. **Die fünf gelben Lums in diesem Level liegen auf dem Weg.** Sammle sie alle ein: Die Lums sind Deine Eintrittskarte in den nächsten Level „Die Feenlichtung". Hier muss Rayman in einer Unterwasserhöhle rechts die erste Aufgabe bestehen. **Folge den blauen Lums, die Dir beim Atmen helfen.** Zerschlag den Käfig in der Höhle und schwimm zurück. Da die Tür am oberen Ende der Rampe verschlossen ist, springst Du auf den rosa Pilz (2) und schwingst Dich am unteren Ast entlang.

Der Weg führt Dich zu einem Schalter, der mit einem Faustschlag aktiviert wird. Folge dem Ast, zerschlage den zweiten Käfig und flitze durchs nun offene Tor.

Am zweiten verseuchten Teich unternimmst Du eine kleine Floßfahrt (3), bevor Du Deinen Weg fortsetzt. Später purzelst Du in eine Lichtung mit einem einzelnen großen Baum. Übe an ihm das Klettern und setze dieses neue Talent auch am Ufer des dritten verseuchten Teichs ein.



Der rosa Pilz ist ein prima Trampolin: Ein beherzter Sprung, und schon kann sich Rayman an einem großen Ast entlanghangeln



Gleite von dieser Stelle aus auf das schwimmende Fass (Kreis). Bei der nun folgenden Floßfahrt findest Du mehrere Lums

Level 2 Die Feenlichtung (Piratenburg)

Vor der Piratenburg empfangen Dich ein paar aufdringliche Kanonenkugeln. Weiche ihnen aus und erforsche zunächst den Tunnel zur Linken 1. Wieder am Tageslicht angelangt, **halte nach einer markierten Falltür im Boden Ausschau.** Mit Rayman als Köder bringst Du den Piraten dazu, die Luke mit einer Kanonenkugel aufzusprengen. Spring mutig in das frisch gesprengte Erdloch, gleite von Kiste zu Kiste und **klettere dann das große Spinnennetz hinauf.**

Halte Dich möglichst in der Mitte, um den herabfallenden Fässern ausweichen zu können. Oben angekommen, unterweist Dich Murfy in einer praktischen neuen Kampftechnik, die Du sogleich ausprobieren kannst.

Nachdem Du den zweiten einäugigen Banditen erledigt hast, **schnappst Du Dir ein Pulverfass, um draußen die verschlossene Tür aufzusprengen.**

Die Belohnung für diese gute Tat folgt auf dem Fuß. Zerstöre die Maschine am Levelende, um Ly zu befreien 2. Du verlässt die Piratenburg über die Kanalisation. Draußen erwartet Dich Murfy und leitet Dich durch die Luftströme 3.



Ein lohnender Abstecher: In der Höhle links neben der Piratenburg sind mehrere rote und gelbe Lums sowie ein Käfig versteckt



Um die Kanonenkugel zu erledigen, musst Du das geschulterte Pulverfass in die Luft werfen, bevor Du den Schussknopf drückst



Sammle die Lums in den Luftströmen, indem Du Raymans Propeller kurz ausschaltest und nach unten sinkst

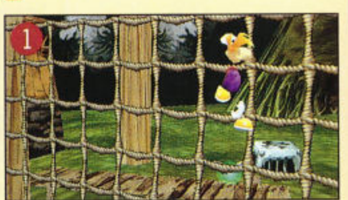
Level 3 Die Sümpfe des Erwachens

Jetzt geht's richtig ab: Eine wilde Wasserskifahrt erwartet Dich in diesem Level! Spring zunächst auf die Wurzel zu Deiner Linken und schnapp Dir das erste gelbe Lums. Viel weiter kommst Du in dieser Richtung allerdings nicht:

Den Zugang zur Höhle der Alpträume kann Rayman erst in Level 8 benutzen. Kehr also zum Steg zurück und gleite dort von Seerosenblatt zu Seerosenblatt, um das Netz zu erreichen. Hangle Dich anschließend bis zur äußersten linken Ecke. Spring von dort aus auf den nächsten Steg 1.

Mit der Befreiung von Ssssam der Sumpfschlange beginnt ein Ritt durch gefährliches, aber lumsreiches Gewässer. Die Felsen in der tödlichen Brühe solltest Du überspringen. Slalomfahren ist bei den Piranhas, dem schwingenden Beil und den Pfeilern angesagt.

Damit nicht genug, trickst Du auch noch die Sumpfgeister aus, indem Du Dich während der Fahrt duckst. Versuch zunächst einmal, die anstrengende Sumpfpartie lebend zu überstehen. Dabei verpasste Lums und Käfige kannst Du auch noch später einsammeln.



Greif Dir das grüne Lums auf dem Steg und zerschlag den Piratenkäfig, um die Sumpfschlange Ssssam zu befreien



Fünf Lums sind als Wandfackel getarnt (Kreis). Kannst Du sie im ersten Durchgang nicht erwischen, schnapp sie Dir später!



Benutze die Rampe, um auf dem Steg mit den Lums zu landen. Greif nach Ssssams Halstuch, bevor alles zusammenbricht

Level 4 & 5 Der Weg des Lebens & Der Sumpf

Bevor er sich im Sumpf den Piraten stellt, macht Rayman erst einen Abstecher zum Weg des Lebens. Geh zu der Lichtung mit den magischen Steinen. Hast Du 60 Lums gesammelt, lässt Ly Dich hinein 1. Zurück im Sumpf ist Eile geboten. **Spring auf das Fass, schieß die Kanonenkugel ab und hüpf auf den Felsvorsprung, bevor Dein Floß sinkt.**

Knack den Piratenkäfig auf der gegenüberliegenden Baumwurzel und spring dann aufs nächste Fass. Die gelben Lums weisen den Weg.

Auf den Stegen solltest Du nicht laufen, sondern hüpfen. Sie brechen dann etwas später zusammen. Achte auf den Käfig unter dem Ast, den Rayman nach einer weiteren kleinen Floßfahrt erreicht.

Beim lila Lums ist ein weiteres Exemplar versteckt 2. Leicht zu übersehen ist auch der nächste Käfig, da das Piratenschiff Dich erneut beschießt: Er hängt unterhalb des letzten Stegs vorm Eingang in dem hohlen Baum.

Den vorletzten Käfig findest Du kurz vor Levelende 3, nachdem Du mehrere Fassfallen gemeistert hast. **Den gestreiften Piraten kannst Du nicht besiegen, also spring einfach über ihn hinweg.**



Folge Ly durch den Weg des Lebens. Verzichte bei den Spinnweben auf Raymans Gleitflug – er verlangsamt Dich nur



Ein Piratenkäfig ist im Baum zur Linken versteckt. Hol ihn mit Hilfe des lila Lums. Schwing Dich dann zum nächsten Steg



Bevor Du auf den Trampolins (Kreis) nach oben springst, benutzt Du die Strickleiter und zerschlägst einen Piratenkäfig

Level 6 Die Zuflucht von Wasser und Eis

Am Strand begrüßt Dich herzlich ein Robo-Pirat, der sich aufs Teleportieren versteht. Knack den Piratenkäfig am Ende des Stegs 1, sobald er erledigt ist.

Den zweiten Käfig findest Du nach einem kleinen Tauchgang in der Höhle. **Schwimm zurück und klettere anschließend an der Takelage hinauf zur Piratenburg.** Hier wartet ein weiterer Haudegen, der sich ebenfalls aufs Sandbuddeln versteht. Öffne nach seinem K.o. die beiden Türen mit der beliebten und bewährten Pulverfass-Methode 2.

Sobald Rayman beide magischen Kugeln auf ihre Sockel befördert hat, öffnet sich das Tor zum Tempel. Sammle dort alle gelben Lums ein und bereite Dich auf eine Rutschpartie vor. Den Tempelwächter am Ende kannst Du aus eigener Kraft nicht besiegen. Der Trick: Während er Dich verfolgt, schwingst Du Dich hurtig von einem lila Lums zum anderen (nicht pendeln, sondern sofort weiterspringen). **Durch einen gezielten Schuss auf die überhängende Felsformation kannst Du ihn schließlich vernichten.**

Schnapp Dir danach das letzte gelbe Lums in diesem Level, das hinter dem Hauptgebäude versteckt ist 3.



Nutze die Ego-Kamera, um den Käfig (Kreis) zu erspähen. Die Strandkrabben kannst Du nicht besiegen – hüpf über sie hinweg



Die magischen Kugeln sind hinter den verschlossenen Türen versteckt. Benutze die Pulverfässer als Sesam-öffne-dich



Nach Abservieren des Tempelwächters schwingst Du Dich zum letzten lila Lums und von dort aus in einen Seiteneingang

Text: Karen Oetzel, Heinrich Lenhardt

Level 7 Die Menhir-Hügel

Bevor Du Murfys Rat folgst und die gehende Rakete zähmst, **legst Du den Schalter hinter dem zweiten Baum um.** Es öffnet sich ein Bodengitter zwischen den Menhiren. Befreie die ersten fünf Lums in diesem Level und kehre auf die Oberwelt zurück.

Locke dann die Rakete an und **renn vor ihr weg, bis sie außer Puste ist.** In diesem Moment kann Rayman sie besteigen und auf ihrem Rücken über die Lava reiten. **Nutze ihre Sprengkraft, um die Tür zur Rechten in die Luft zu jagen. Achtung: unmittelbar vorher abspringen!**

Befreie die Lums und schleich Dich anschließend in die Piraten-Akademie ❶. Bevor Du in der nächsten Lichtung ein weiteres Mal eine Rakete besteigst, springst Du auf den lila Pilz ❷ und sammelst weitere Lums.

Zähme dann die Rakete und reite mit ihr zum nächsten Piratengebäude. Sprenge mit ihr das Tor auf der rechten Seite. Solltest Du vorher abgesprungen sein: Neben der Rampe findest Du ein Pulverfass ❸.

Dann schleichst Du an dem schlafenden Robo-Piraten vorbei und **legst den Schalter am Ende des Gangs um,** um Raymans Freund Clark zu treffen.



Im hinteren Raum ist ein Käfig versteckt. Bleibst Du genau in der Mitte, kannst Du Dich an den Piraten vorbeischleichen



Die Ego-Sicht verdeutlicht den Weg: Spring auf den ersten Pilz, dann auf den zweiten und schieß zuletzt nach dem lila Lums



Ein Pulverfass-Vorrat befindet sich gleich neben der Rampe (Kreis). Das offene Tor in der Mitte entpuppt sich als Falle

Level 8 Die Höhle der Alpträume

Die Suche nach dem Elixier bringt Dich erneut in die Sümpfe des Erwachens. In der Höhle der Alpträume kommt es auf Timing und Schnelligkeit an: Überquere die schwimmenden Schädel, sobald sie von der Decke gefallen sind. **Verzichte dabei auf Raymans Helikopter-Gleitmanöver, um Zeit zu sparen.**

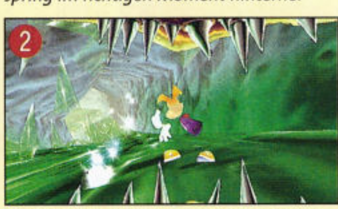
Hast ist dann auch bei den Knochensäulen angesagt. Nachdem Du die Feuer speienden Krabben besiegt hast, beförderst Du die gelbe magische Kugel auf ihren Sockel. Von der nächsten Höhle aus geht es zunächst nach links: Eine blaue Kugel findest Du dann ein paar Höhlen weiter ❶.

Erkunde danach den rechten Tunnel. Bring die zweite gelbe Kugel zurück. **Zerschlage den grünen Kristall, um dem Obergegner entgegenzutreten** ❷. Dieser wird mit Feuerbällen und Schädeln nach dem armen Rayman schmeißen. Benutze Letztere, um Brücken zu bauen und ihn damit langsam in die Enge zu treiben ❸.

Das ist wichtig: Um das nötige Elixier zu bekommen, musst Du unbedingt auf die Belohnung des Bösewichts verzichten!



So bringst Du die blaue Kugel zurück: Wirf sie auf die rotierende Brücke und spring im richtigen Moment hinterher



Der Boss-Kampf startet mit einer Rutschpartie. Mach den Weg frei, indem Du die grünen Kristalle zerschlägst



Das Schädel-Geschoss bleibt in der Luft stehen, sobald Raymans magische Faust es trifft. Spring drauf und warte aufs nächste

Level 9 Rückkehr zu den Menhir-Hügeln

Zurück in den Menhir-Hügeln reitet Rayman auf dem Rücken der gehenden Rakete Richtung Piratenburg. **Nachdem Clark das Elixier geschluckt hat, bricht er ein Loch in die Holzwand.**

Folge Clark in den bisher unerforschten Teil des Gebäudes. Im nächsten Raum führen Dich die lila Lums nicht nur zu einem Piratenkäfig ❶, sondern auch zu einem Seitenausgang aus dem vergitterten Gemäuer. **Im Gang findest Du einen Schalter, um Clark zu befreien.** Kurz darauf bist Du an der frischen Luft. Dort kannst Du in der Ego-Perspektive einen weiteren Piratenkäfig ausmachen ❷.

Etwas abseits befindet sich zudem eine Höhle, die eine gehende Rakete beherbergt. Locke die Rakete aus ihrem Versteck und ermüde sie. **Nutze den Moment, um in die Höhle zu schlüpfen und an dem Weinstock hochzuklettern** ❸. Wieder auf dem Boden angelangt, läuft Rayman mit der Rakete im Schlepptau in die nächste Höhle hinein. Beende den Level, wie er begonnen hat: im rasenden Sattel.

Keine Müdigkeit vorschützen! Weiter geht's in Level 10!



Ergreife das erste lila Lums und schwing Dich hinauf bis zum vierten Lums direkt unterm Dach. Dort wartet ein Käfig



Von dem Baumstumpf in der Lichtung kannst Du das lila Lums erreichen. Der letzte Sprung bis zum Käfig ist Routine



Um die eingesperrten Lums zu befreien, kletterst Du ganz hinauf und gleitest dann auf den Vorsprung neben dem Käfig

Level 10 Die Baumkronen

Das unerfreuliche Begrüßungskomitee in diesem Level besteht aus einer große Spinne. Hast Du sie erledigt, winken als Belohnung mehrere gelbe Lums.

Zudem kann ein Piratenkäfig unterhalb eines Vorsprungs zerdeppert werden. **Das funktioniert am besten, wenn Du kurz vor dem Abgrund stehst.** Begib Dich anschließend in die Höhle und knack den nächsten Käfig.

Etwas später führt der Weg zu einer Gabelung ❶. Der linke Steg endet an einem Piratennest. **Jetzt ist genaues Zielen angesagt: Schieß von hier aus auf den Schalter an der gegenüberliegenden Wand.** Du befreist auf diese Weise Raymans Freund und Weggefährten Globox.

Durchquert gemeinsam den Rest des Levels. Während Du die restlichen Gegner erledigst, hilft Globox an schwierigen Stellen mit etwas Magie nach und beschwört zum Beispiel eine fliegende Blume herauf ❷.

Den vorletzten Käfig findest Du auf einem Vorsprung in der Nähe der Piratenburg. **Verwende den Kistenstapel und das lila Lums, um ihn zu erreichen.** Das letzte Lums befindet sich in der Burg, in die Du mit Globox' Hilfe hineinkommst ❸.



Der rechte Pfad lockt mit einem gelben Lums, doch kümmere Dich zunächst um den Robo-Piraten auf dem Vorsprung links



Spring auf die Blüte – sie fliegt Dich zur nächsten Höhle. Um Globox zu holen, beförderst Du einen Pfahl in die Waagrechte



Erledige den letzten wachhabenden Robo-Piraten, und Globox verpasst Dir eine perfekte Tarnung, um die Burg zu betreten

Level 11 Walbucht


Die Höhle neben Carmens Käfig ist Dein Ziel. Hast Du den Schalter umgelegt, materialisiert sich die gehende Rakete

Dein Schwimmtalent ist in diesem Level mehr als gefordert: Spring gleich zu Levelanfang in den rechten Fischtank, zumal ein sehr starker fassförmiger Pirat den Fußweg versperrt.

Wer so einen Gegner nicht stehen lassen kann, sollte ihn mit gezielten Querschlägern traktieren, bis ihm die Lebensenergie entfleucht.

Im Fischtank folge den gelben und blauen Lums, bis Du in einem zweiten Tank auftauchst. Leg den Schalter um und hüpf durch das Tor.


Damit Rayman unter Wasser atmen kann, produziert Carmen Luftbasen, die jedoch auch bei den Piranhas auf große Gegenliebe stoßen...

Beim Piratenschiff erreichst Du den Torschalter vom Deck gegenüber. Erledige den zweiten Piraten mit der Pulverfass-Methode.

Um Carmen zu befreien, steigst Du erneut ins Wasser (1). **Aktiviere den Schalter zu ihrem Käfig und nutze die gehende Rakete, um das Tor zu öffnen.** Folge Carmen zu einem versunkenen Piratenschiff (2). Befreie die restlichen Käfige (3) und sammle alle gelben Lums ein, bevor Du in die Halle der Türen entschwindest.


Hast Du das versunkene Schiff erreicht, nimm Dir Zeit und durchstöbere jede Ecke: Im Mastkorb ist ein weiterer Piratenkäfig versteckt

Level 12 Die Zuflucht von Stein & Feuer

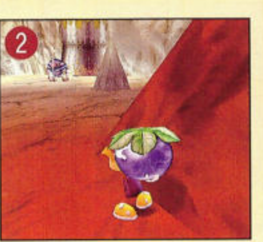
Erledige den ersten Piraten und schnapp Dir das Power-Up (1). Überwinde den zweiten Piraten und spring in die Höhle rechts.

Um Deinen Weg auf der Lava fortzusetzen, schieß eine Pflaume ab und gleite auf sie drauf. Schwimm auf ihr zunächst in die Richtung zurück, aus der Du gekommen bist (2). Nachdem Du zwei Käfige zerschlagen hast, kehrst Du in die Höhle zurück und pflaumhüpfst Dich Richtung Spinnennetz. Dein Weg führt zu einer Gabelung (siehe Extra-Tipp).

Stromaufwärts geht es tiefer ins Labyrinth hinein. Hier gibt's drei Käfige (3), (4). Stromabwärts liegt die Tempelanlage. Ein kleiner Abstecher bei den Gitterstegen bringt Rayman den nächsten Käfig.

Ein weiterer befindet sich in einem Geheimtunnel kurz vor der Tempelöffnung (5). Befördere dort die beiden magischen Kugeln auf ihre Sockel und verlass den Level auf dem Kopf des Tempelwächters Umber (6).


Ein Schlag auf die Markierung am Turm bringt das erste lila Lums. Befreie das zweite und kassiere Deine Belohnung


Um den Piraten in der ersten Wandhöhle als Trampolin zu benutzen, wirf von hier aus eine Pflaume auf seinen Kopf

Extra-Tipp



Level 12 ist der größte im Spiel, und die Chancen sind hoch, dass Du ein paar Stellen beim ersten Mal nicht überlebst und an den Anfang zurückgesetzt wirst. Wenn Du es Dir leichter machen willst, halte Dich an dieser Gabelung rechts (siehe Bild). Die Abkürzung bringt Dich rasch zur Tempelanlage.

Sichere Deinen Erfolg, indem Du speicherst, und erkunde anschließend den Rest des Labyrinths.


Der letzte Käfig im Labyrinth versteckt sich hinter der mittleren Tür. Nachdem Du die Spinne besiegt hast, geh in ihre Höhle...


...etwas tiefer wartet dort Dein nächster rasender Untersatz. Benutz die Turbo-Taste, um mit ihm über die Lava zu springen


Bevor Du den Tempel im Norden ein zweites Mal betrittst, manövriere Rayman durch Schießen in den Tunnel rechts


Sobald Du auf Umbers Kopf stehst, bewegt sich der auf die Treppe zu, versinkt dabei jedoch immer mehr. Spring rechtzeitig ab!

Level 13 Echohöhlen


Am Poolrand steht ein Pflaumenbaum. Ziele von dieser Stelle aus auf Raymans gestreiften Gegner

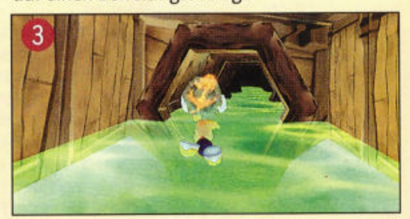
Um die Echohöhlen zu betreten, **musst Du vier Schalter umlegen.** Auf der Balustrade ist der erste, der zweite befindet sich in der Unterwasserhöhle.

Auf dem Rückweg nutze den gestreiften Piraten als Trampolin (1). Erkunde den letzten Teil der Lichtung: Ein Pirat bewacht den dritten Schalter.

Den vierten erreicht Rayman nach den fliegenden Plattformen. Öffne in den Echohöhlen die Tür mit einem Pulverfass. Zünde das nächste, um über den Säuresee zum Holzturm zu fliegen. Befreie die Lums und schnapp Dir ein weiteres Fass. **In der nächsten großen Höhle gibt es einen versteckten Gang zur Feenlichtung (2).**

Der zweite Gang wird von einem gestreiften Piraten bewacht. Trickse ihn aus und flieg mit einem Pulverfass zum Schalter auf der anderen Seite. Raymans letzter Ritt (3) endet in einem brüchigen Netz. Von dort eile über die Stege – am Ende wartet der letzte Käfig auf einen Befreiungsschlag.


Dieser Gang führt zur Feenlichtung. Wenn der erste Pirat dort auf Dich schießt, springst Du auf die rechte Brücke und ins Gebäude


Wenn Rayman am Pulverfass hängt, dienen seine Füße als Höhenruder. Das heißt, um zu steigen, musst Du Raymans Füße nach unten drücken

Level 14 Die Klippe

Mit seinen Ohren kann Rayman fliegen!

Tief durchatmen, in Level 14 jagen Dich die Piraten unerbittlich! Spring zunächst hurtig von Steg zu Steg, immer auf der Hut vor den rasenden Raketen. Achte auf die lebensrettenden lila Lums.

Kurz nach dem zweiten stolperst Du über einen Piratenkäfig. Halt inne, um ihn zu zerschlagen und spurte dann weiter. Etwas später aktiviere den roten Schalter (1) und zerschlage den zweiten Käfig.

Dein nächstes Ziel: der Schalter auf der obersten Turmplattform. Die Trampolins sind nicht von der beständigen Sorte: Mehr als drei Sprünge halten sie nicht aus. Willst Du auch noch die zwei Käfige in diesem Abschnitt befreien, sei bereit, ein paar Mal zu sterben (2). **Danach folgt ein Sprung ins Nichts: Aktiviere Raymans Helikopter, folge immer den gelben Lums und schieß ohne Unterlass auf die Kanonenkugeln** (3).

Irgendwann materialisiert sich ein Steg unter Dir. Ein kurzer Spurt, und Du stehst einem sehr starken Piraten gegenüber. Achte beim Zweikampf auf Deine Beinarbeit: **Bleib in der großen Arena, aber hör nie auf zu laufen.** Ist der Gegner Vergangenheit, befreist Du den letzten Käfig.



Du solltest im Sprung auf den Schalter schießen – der Steg, auf dem Rayman jetzt noch steht, wird bald weg sein...



Der Turm versinkt schneller, als Dir lieb ist. Spring ohne Unterlass, bis Du den Piraten auf der obersten Plattform erreicht hast



Der Steg links unten ist Dein Ziel. Mach den Weg frei, indem Du die Kanonenkugel wegpustest, und sammle die gelben Lums

Level 15 Das Dach der Welt

Dieser Level beginnt zur Abwechslung mit einer Reise auf einem neuen fahrbaren Untersatz. Die einzige Schwierigkeit ist, den Hindernissen um Dich herum auszuweichen (1). Doch nach ein paar Wiederholungen erreichst Du, mit vielen Lums im Gepäck, die nächste Piratenfestung.

Sobald der Alarm ertönt, kümmere Dich um Raymans fassförmigen Gegner (2). Wiederhol den Trick bei seinem dicken Freund hinter der Fassfalle. Erkunde den Raum genau und begib Dich danach in den Gang mit dem Netz und der schwebenden Plattform (3).

Um die Tür am anderen Ende zu öffnen, braucht Rayman mal wieder mehr als nur Faustkraft. **Kehr also zurück in den großen Raum, schnapp Dir eines der praktischen Pulverfässer und löse so das Problem.** Folge jetzt dem Kleinling, den Du gerade befreit hast. Achte dabei natürlich auf den letzten der fassförmigen Banditen. Erledige ihn nach der bewährten Methode und spring anschließend auf die großen Kisten, um pflichtbewusst alle Lums in diesem Abschnitt einzusammeln.



Mit den Kopf nach unten überstehst Du die Passage mit den Zacken. Dreh Dich um die eigene Achse, um durch die Tür zu passen



Raymans gezielten Querschlägern ist der fassförmige Pirat wehrlos ausgeliefert, da seine Salven in der Wand verpuffen



Die schwebende Plattform kannst Du auf dem Hinweg besteigen. Auf dem Rückweg hangelst Du Dich an den Netzen entlang

Level 16 & 17 Der Weg der Macht & Die Zuflucht von Fels und Lava

Nach Deinem Eintritt in die Zuflucht von Fels und Lava unternimm zunächst einen kleinen Abstecher nach links zum Weg der Macht (1). Zurück auf dem Steg, mach Dich auf ein Stelldichein mit einem Robo-Piraten gefasst.

Hüpf dann auf das Fass und verlass es Richtung Steg, bevor es untergeht. **Überspring die Fassfalle und schwing Dich am lila Lums zum nächsten Speicherpunkt.** Folge dem Weg der Baumwurzeln und Holzstege.

Mithilfe eines von Dir befreiten lila Lums schaffst Du den letzten großen Sprung kurz vor dem Tempeleingang. Erledige den Robo-Piraten und alle Augäpfel.

Hinter dem nächsten Korridor hängt der zweite Piratenkäfig. Den dritten findest Du etwas später, nach einer kleinen Kletterpartie (2).

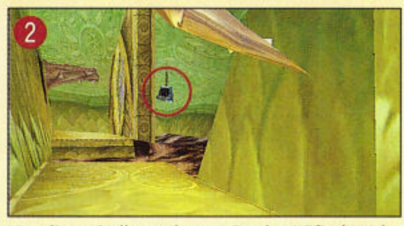
Im letzten Raum entdeckst Du eine schwebende lila Blüte. Spring auf sie drauf und lass Dich durch die Gänge treiben. Schieß dabei auf die Tentakelarme, die unvermittelt aus Wand und Boden stoßen. Zuletzt verschwindet die Blüte mit Rayman in eine unterirdische Höhle. Sobald Du die goldene Tür erblickst, schieß auf sie, damit sie zerbricht. Spring zum nächsten Speicherpunkt, bevor Deine Blume vom Flammenwerfer komplett erfasst wird. Wiederhol das Spiel mit den beiden nächsten lila Blüten (3). Achte dabei auf Tentakel, die unvermittelt durch die Wände stoßen.

Kurz danach löst sich die Blume auf. Aktiviere Raymans Helikopter und lande auf dem nächsten Vorsprung. Dein Weg führt Dich über einen Lavasee und zuletzt zu einem Lavafall (4). Etwas später erreichst Du ein verschlossenes Tor (5). Spring hindurch, sobald es weit genug geöffnet ist – achte auf den Piratenkäfig unter dem Vorsprung.

Um das Levelende zu erreichen, muss Rayman eine letzte schwierige Passage mit sich bewegenden Felsblöcken meistern. **Spring immer dann, wenn der Felsblock gerade damit beginnt, zurück in die Wand zu wandern** (6). Sobald Du die Säulen erreichst, leg einen Zahn zu, da sie in wenigen Sekunden versinken.



Folge der Fee Ly auf dem Weg der Macht. Da die Seerosenblätter an dieser Stelle schnell vorbeiziehen, spring eher frühzeitig ab!



Von dieser Stelle aus kannst Du den Käfig (Kreis) knacken. Sammle die befreiten Lums ein, wenn Du auf der Blume durch die Gänge schwebst



Bevor der Flammenwerfer Deinen fliegenden Untersatz zerstört, spring auf die nächste Blüte und beschieß anschließend das Steintor



Dein Ziel ist das Gitter hinterm Lavafall. Spring auf den rotierenden Turm und pass diesen Moment ab, um darunter durchzuschlüpfen



Um das verschlossene Tor zu öffnen, musst Du mehrmals den Schalter treffen. Halte gleichzeitig das Tentakel in Schach



Wenn der Felsblock zu einem ungünstigen Zeitpunkt aus der Wand kommt, kann sich Rayman am Rand der Plattform festhalten

Level 18 Unter der Zuflucht von Fels und Lava

Flieg zunächst zur gegenüberliegenden Tür (1) **und übe an ihr das Schießen im Flug.** Danach geht es hoch zur Decke in den Dornentunnel hinein. Baller dabei auf die Raupen. Ab dem nächsten grünen Lums gehen die Flugstunden weiter, doch jetzt mit Rückenwind. **Flieg an den Flammenwerfern vorbei und später im Slalom durch die Lavafälle.** Sammle die dort versteckten gelben Lums ein.

Hast Du wieder Boden unter den Füßen, hältst Du nach einem Piratenkäfig Ausschau und zerschlägst die Bodenluke (2). Bevor Du hindurchfliegst, holst Du die gelben Lums, die sich hinter der Felsformation verstecken.

Die nächsten beiden Käfige sind nur schwer zu erwischen. **Sie befinden sich links vor dem letzten Steintor, das Dich zum Obergegner Foutch führt.**

Steuere bereits früh in diese Richtung, um die Stelle nicht zu verpassen. Rayman muss vor Foutch stetig wegrennen, an jedem Trampolinfeld einen „Sproing!" einlegen, den Felszapfen treffen und gleich weiterhasten (3). Wiederhol das ganze Spielchen noch zweimal, und schon verabschiedet sich Foutch durch ein K.o.



Halte Dich im Tunnel links, nachdem die Tür zerschlagen wurde. Auf dem nächsten Vorsprung findest Du den ersten Käfig


Flieg zur grünen Felsformation oberhalb der Luke im Boden. Bombardiere sie mit Schüssen, um den Durchgang zu öffnen


Lauf vor Foutch weg und spring über seine Feuersalven. Jumpe auf die Spinnennetze und ballere die Felszapfen frei

Level 19 Das Grab der Alten

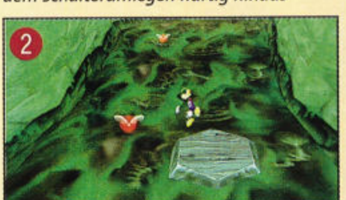
Der Level beginnt mit einer mittlerweile schon zur Genüge bekannten Routinearbeit: **Piratenkäfig öffnen, Schalter umlegen, Spinne töten.**

Kurz darauf stehst Du vor einer Grube (1). Hüpf danach über die Kisten. Wenn Du das erste Spinnennetz hochgeklettert bist, findest Du Dich auf einer Wegkreuzung wieder: In der linken Höhle erwartet Rayman ein heftiger Schusswechsel mit einem Piraten und einer großen Spinne. Ein kleiner Tipp: **Von den Fischgräten aus kann man sie exzellent treffen!**

Aktiviere danach den Schalter. Hast Du auch im rechten Raum den Schalter aktiviert, kletterst Du das zweite Netz hinauf und folgst den Pfeilen. Nach zwei Floßfahrt-Einlagen erreichst Du ein Pulverfass. **Bevor Rayman mit ihm durch den Tunnel fliegt, landest Du zunächst auf dem gegenüberliegenden Steg und zerschlägst einen Käfig.**

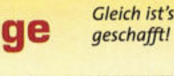
Nach einem kurzen Flug geht's dann weiter in die zweite Höhle, in der ein Floß wartet. Deine Beute sind zwei Käfige. Die letzte Floßfahrt (2) führt Dich zu Clark. Befreie ihn von seinen elektrischen Fesseln (3) und zerschlage einen letzten Käfig.


Spinnen besiedeln diese Grube. Halte Dich nicht mit ihnen auf, sondern klettere nach dem Schalterumlegen hurtig hinaus


Spring an dieser Stelle von Fass zu Fass. So geht keines von ihnen unter, und Du bekommst zudem noch rote Lums


Aktiviere alle drei Schalter und locke Clark in den Laserstrahl. Liegt er am Boden, schießt Du auf den Empfänger

Level 20 Die Eisenberge

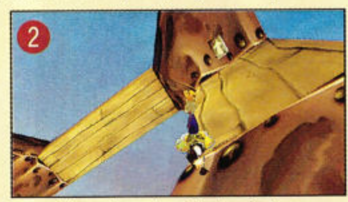


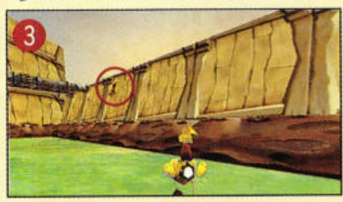
Betätige Dich zunächst in Deiner wohlbekannten Eigenschaft als eifriger Lums-Sammler und betritt anschließend das düstere Gebäude. **Nachdem Du durch das Loch in der Drehscheibe gesprungen bist** (1), erledigst Du den Piraten und folgst dem Pfad. Mach Dich auch noch auf weitere Bösewichte gefasst.

Wenn Du später den Damm erreicht hast, springst Du auf die erste Plattform und schießt zunächst auf den Piraten. Zerschlage dann den Käfig von der nächsten Plattform aus. **Den Ballon erreichst Du, wenn Du den Helikopter am Sprung-Scheitelpunkt aktivierst.**

Die Hüpfkiste befördert Rayman anschließend in das Gebäude, wo er an einem Piraten vorbeirennt. Bei Deinem Ritt auf der Rakete (2) folgst Du den Zeichen, um in die Arena zu gelangen (3). **Draußen angekommen, springt Rayman mit Nachbrenner-Hilfe über die Brücke.** Bei der Bootstour geht es martialisch zu: Du legst die Wachposten ballernd in Schutt und Asche. Die Westmine und die Nordmine liegen direkt hintereinander. Überwinde die Rohre zwischen ihnen, indem Du mit dem Schiff drüberkletterst.


Wenn Du auf der Drehscheibe gelandet bist, aktivierst Du die beiden Schalter, indem Du im Sprung auf sie schießt


Die Pfeile weisen den Weg in die Arena. Kommst Du vom Pfad ab, nütze die Gelegenheit, um weitere Lums zu sammeln


Links und rechts an den Arenawänden findest Du zwei Schalter. Reite über sie hinweg, um das Tor zu öffnen

Level 21 Das Gefangenenschiff

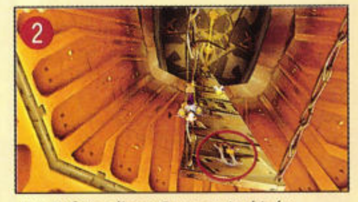
Du musst im Sprung sämtliche Schalter anschießen, damit die anfängliche Rutschpartie kein vorzeitiges Ende nimmt (1). Geh im Kontrollraum ans Ende des Stegs und spring runter. **Wirf im Flug gleich den Propeller an und lande rechts unten.** In diesem Bereich warten ein Robo-Pirat und ein roter Schalter.

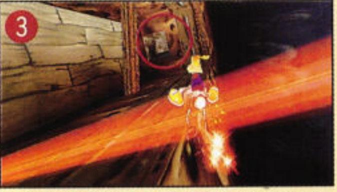
Vor dem Kontrollraum kannst Du jetzt eine Rakete besteigen. Auf der anderen Seite des Raums liegt die Ausgangstür, die durch Berührung eines weiteren Schalters geöffnet wird (2).

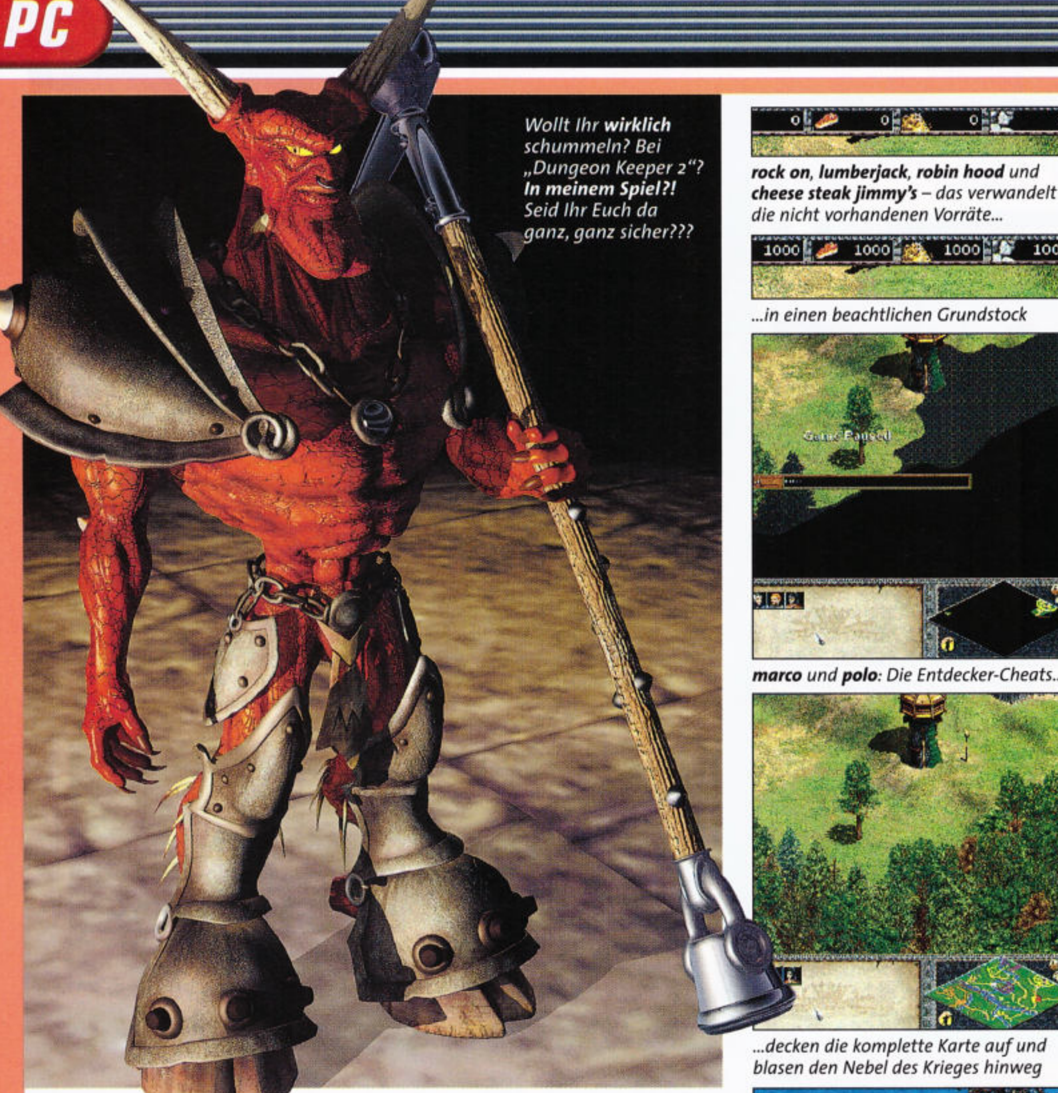
Es folgt jetzt die schwerste Flugsequenz im ganzen Spiel! Wusele Dich unter Türspalten und zwischen Balken durch – immer den Lums nach. Gegen Ende wirst Du auch von Laserstrahlen anvisiert (3). Im Kampf gegen Admiral Klingenbart **musst Du dessen Geschosse zurückschleudern, indem Du mit Raymans magischer Faust voll dagegenballerst.**

Häng beim Finale die Raketen mit einer 180-Grad-Drehung in letzter Sekunde ab und such die Kanone. Damit schießt Du Killerroboter Grolgoth die Arme ab und gibst dann Klingenbart den Rest. Geschafft, Rayman!


Während der Rutschpartie muss Rayman springen, um alle Schalter anzuschießen. Nur so lassen sich die Fallen entschärfen


Am Anfang dieser Rampe steckt der Schalter (Kreis), der das Tor öffnet. Flieg mit der Rakete einfach drüber


Wenn Dich ein Laserstrahl erwischt, setzt der Raketenantrieb kurz aus. Schnell gegensteuern, um nicht abzuschmieren!



Wollt Ihr ***wirklich*** *schummeln? Bei „Dungeon Keeper 2"?* ***In meinem Spiel?!*** *Seid Ihr Euch da ganz, ganz sicher???*

Inhalt

Age of Empires 2: Age of Kings

Drückt während des Spiels **[ENTER]** und gebt anschließend einen der folgenden Codes ein. Bestätigt erneut mit **[ENTER]**, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

1000 Steine:
rock on

1000 Holz:
lumberjack

1000 Gold:
robin hood

1000 Nahrung:
cheese steak jimmy's

Komplette Karte:
marco

Nebel des Krieges ausschalten:
polo

Gebäude schneller fertig stellen:
aegis

Tiere steuern:
natural wonders

Sofortiger Sieg:
i r winner

Sofortige Niederlage:
resign

Selbstmord:
wimpywimpywimpy

Vernichte gegnerisches Volk:
torpedo<Nummer>

Vernichte alle Gegner:
black death

rock on, lumberjack, robin hood *und* ***cheese steak jimmy's*** *– das verwandelt die nicht vorhandenen Vorräte...*



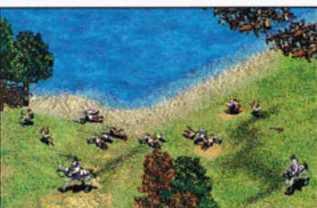
...in einen beachtlichen Grundstock



marco *und* ***polo****: Die Entdecker-Cheats...*



...decken die komplette Karte auf und blasen den Nebel des Krieges hinweg



black death*: Mit der schwarzen Pest ist nicht zu spaßen! (Sie kam 1347 nach Europa und löschte in nur zwei Jahren ein Drittel der gesamten Bevölkerung aus!)*



i r winner*: Die schnelle Art zu siegen...*



wimpywimpywimpy*: ...oder zu verlieren*

Airline Tycoon

Die Codes können an einer beliebigen Stelle im Spiel eingegeben werden.

Cheats

10.000.000 Geldeinheiten:
donaldtrump

Man erhält ein Notebook:
thinkpad

Alle Flüge werden auf dem Terminal angezeigt:
showall

Alle Berater werden aktiviert:
mentat

Kredite werden getilgt:
nodebts

Flughafen ausbauen:
expander

Alle Missionen sind verfügbar:
atmissall



donaldtrump*: Erhöht Euer Vermögen...*



...um 10.000.000 Geldeinheiten – und das, ohne einen Finger zu krümmen!

showall*: Macht aus dürftigen Anzeigen voll funktionsfähige Terminals*



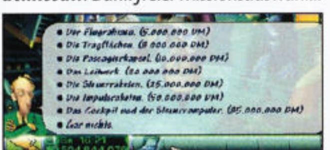
mentat*: Mit derartigen Beratern kann eigentlich nichts mehr schief gehen...*



nodebts*: ...und falls doch, hilft Euch immer noch der mächtige Kredit-Tilger!*



atmissall*: Dank freier Missionsauswahl...*



...könnt Ihr Euch sofort beim Bau einer Rakete beweisen – die zwar fliegen, aber keineswegs in die Luft gehen soll!

Army Men 2

Drückt **[BACKSPACE]**, also die Taste über [RETURN]), um in den Message-Modus zu gelangen. Dort gebt Ihr **„!when all else fails..."** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Nun stehen die folgenden Codes zur Verfügung.

Cheats

Vulcan-Gewehr:
!a better tomorrow

Minen:
!acme discs

Sniper-Gewehr:
!beautiful nikita

M80-Sprengstoff:
!fourth of july

Luftangriff:
!geronimo!

Sprengladung:
!gnomish inventions

Granaten:
!i have a rock

Medizinkoffer:
!rubber cement

Fallschirmjäger:
!paper dolls

Minensuchgerät:
!pooper scooper

Sprühdose:
!roach spray

Vergrößerungsglas:
!ruby ray

Graue Uniform:
!metal sheeting

Flammenwerfer:
!village people

Aufklärungsflugzeuge:
!watchtower in the sky

Splitterweste:
!aluminum foil

Ausgewählte Einheit wird geheilt:
!doctor doctor

Ausgewählte Einheit wird unbesiegbar:
!santini

Sarge brennt und erhält einen Flammenwerfer:
!phoenix!

Sarge wird zur Cursor-Position gebeamt:
!jumpjets

Stealth-Modus:
!ninja arts

Kein Raketenwerfer:
!no rocket launcher

Kisten mit Bonus-Waffen:
!god of gamblers

Markierte Männer werden auf fünf Sterne befördert:
!patton's speach

Neue Hintergrundmusik:
!techno

Komplette Karte:
!spidey senses tingling

Selbstmord begehen:
!suicide kings

Von den Gegnern überwältigt:
!surprise party

Alles auf der Karte wird zerstört:
!armageddon

Mission verlieren:
!i give up

Mission gewinnen:
!veni vidi vinci

!when all else fails...

***!when all else fails...** heißt auf deutsch: „Wenn alles andere versagt..." – dann hilft nur noch der mächtige Cheat-Modus*



***!ruby ray**: Das Vergrößerungsglas für Brillenträger mit mehr als 6 Dioptrien – die praktische Alternative zum Nebel!*



***!surprise party**: Noch ist kein einziger geladener Gast aufgetaucht...*



...doch, da sind sie ja, aber warum tragen sie denn Waffen, und wohin schießen sie denn, doch nicht auf uns, ahhh...!



***!phoenix!**: Sarge brennt vor Hass auf seine Gegner, packt sich kurzerhand einen Flammenwerfer und zieht in die Schlacht*



***!armageddon**: Alles wird zerstört – leider auch Eure Mannen, adios Sarge!*



***!geronimo!**: Der Luftangriff dagegen läßt sich taktisch günstiger einsetzen*



***!a better tomorrow**, **!acme discs**, **!beautiful nikita**, **!fourth of july**: Heute im Sonderangebot – Vulcans, Minen, Scharfschützengewehre und Sprengstoff!*



***!roach spray**: Die riesenhafte Sprühdose hilft gegen jede Art von Gegnern!*

Braveheart

Drückt während eines 3D-Kampfes **[ENTF]** und tippt **SESQUIPIDILIAN** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Gebt ab jetzt folgende Codes ein:

Cheats

Alle Gegner vernichten:
BANNOCKBURN

Eigene Einheiten vernichten:
THE FIVE HUNDRED

Alle Gebäude in Brand setzen:
DRESDEN

Alle Truppen sind schwerer zu besiegen:
STEVE REEVES

Alle Einheiten geben auf:
BUCKS FIZZ

Alle Wände werden eingestampft:
BASTILLE DAY

Blut an/aus:
HAEMORRHAGE

Kameramann töten:
KILLCAM

KI-NACHRICHT VERSENDEN
SESQUIPIDILIAN

***SESQUIPIDILIAN**: Gebt den Code nach dem Druck auf **[ENTF]** ein...*

AI CHEATS ENABLED

...als Bestätigung erscheint dieser Text, damit ist der Cheat-Modus aktiviert



***BANNOCKBURN**: Für die einzelnen Cheats öffnet Ihr dann ebenfalls das Eingabefenster mit **[ENTF]** und gebt einen Code ein – hier wurden auf geheimnisvolle Art alle Gegner erledigt*

Commandos: Im Auftrag der Ehre

Cheat-Modus aktivieren

Gebt während des Spiels **1982gonzo** ein, um die folgenden Cheat-Tasten zu aktivieren. Sollte die Eingabe allerdings nicht zum gewünschten Ergebnis führen, tippt einfach **gonzoopera** ein. Spätestens jetzt sollte dem Mogeln nichts mehr im Wege stehen!

Cheats & Passcodes

Cheats

Bewegt den ausgewählten Soldaten zur Cursor-Position:
[SHIFT]+[X]

Unbesiegbarkeit:
[STRG]+[I]

Levelsprung:
[STRG]+[SHIFT]+[N]

Passcodes

Mission 2 – Asphaltdschungel:
8K2IX

Mission 3 – Vom Himmel gefallen:
9R291

Mission 4 – Thors Hammer:
44G9J

Mission 5 – Gratwanderung:
4HSAB

Mission 6 – Adlerhorst:
J8TSN

Mission 7 – Die große Flucht:
LUK2L

Mission 8 – Gefährliche Freundschaft:
DUSLZ



***[SHIFT]+[X]**: An der Zeigerposition...*



...erscheint der gerade aktuelle Soldat



***[STRG]+[SHIFT]+[N]**: Humanitäre Siegestaktik – Ihr gewinnt die Mission, ohne dass auch nur ein Gegner leiden muss*

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf

Delta Force

Für den Cheat-Modus drückt Ihr **[ö]**, um die Befehls-Eingabe zu erhalten. Nun könnt Ihr einen der folgenden Codes eingeben und damit die entsprechende Cheat-Funktion aktivieren.

Cheats

Unbesiegbarkeit:
iwillsurvive

Wolken-Texturen abschalten:
sky

Unbegrenzte Munition:
takeittothelimit

Unsichtbarkeit:
closetoyou



Ist der Himmel bedeckt mit schönen Schleierwölkchen, doch der Rechner zu lahm? Kein Problem, mit dem Cheat...



***sky**: ...gibt's nur noch ein strahlendes Blau – und den schnelleren Bildaufbau!*



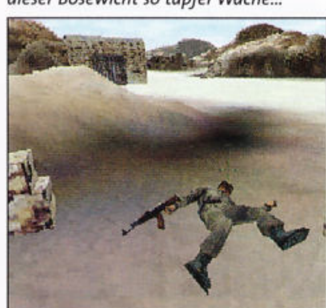
Oje, ich brauche mehr Munition, also...



***takeittothelimit**: ...nicht verzagen, Cheat eintragen, und schon schleppt Ihr unendliche Massen an Blei mit Euch herum*



***closetoyou**: Das ist gemein – da schiebt dieser Bösewicht so tapfer Wache...*



...und es hilft ihm doch nichts, denn der Unsichtbare hat wieder zugeschlagen!

Descent 3

Gebt einen der Codes während des Spiels ein, damit Ihr die entsprechende Cheat-Funktion nutzen könnt.

Cheats

Volle Karte:
treesquid

Eigenartige Texturen:
shananigans

Alle Waffen und zusätzlich noch volle Energie und Schilde:
ivegotit

Kamera zoomt hinters Raumschiff:
byebyemonkey

Levelsprung:
moreclang

Das Raumschiff wird beschädigt:
tuberacer

Bilder-Rate anzeigen:
framelength

Unbesiegbarkeit:
burgergod

Alle gegnerischen Bots zerstören:
deadofnight

Unsichtbarkeit:
testicus



Hm, noch mangelt es dieser Karte an Aussagekraft – Grund genug für den Commander, die Zeichenfolge...



*...**treesquid** einzutippen. Die gezeigte Meldung bestätigt die richtige Eingabe...*



...ab jetzt dreht und zoomt Ihr durch den gesamten dreidimensionalen Komplex!



***shananigans**: Dieses neue Umgebungs-Styling schadet leider auch der Lesbarkeit Eurer diversen Kontrollanzeigen*



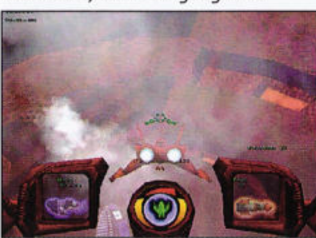
Die gezeigte kümmerliche Bewaffnung...



***ivegotit**: ...lässt sich praktischerweise auch ohne Werftbesuch aufmotzen...*



...so könnt Ihr zum Beispiel mit den Mikrowellen (im Gegensatz zur Heimküche) auch sehr gut grillen



***byebyemonkey**: Ihr habt Euer Raumschiff direkt vor der Nase – und seht trotzdem noch die Cockpit-Anzeigen im Bild. Irgendwie seltsam, oder?*



***moreclang**: Der Levelsprung dagegen lässt keine Fragen offen. Nach einem herzhaften „OK" geht's bis in den 17. Level*

Drakan – Orden der Flamme

Drückt einfach während des Spiels die **Netzwerk-Chat-Taste** und gebt im Anschluss daran einen der Codes ein.

Cheats

God-Modus:
iamgod

Volle Lebensenergie:
smoghead



Für die Cheat-Eingabe müsst Ihr zuerst die Netzwerk-Chat-Taste drücken!



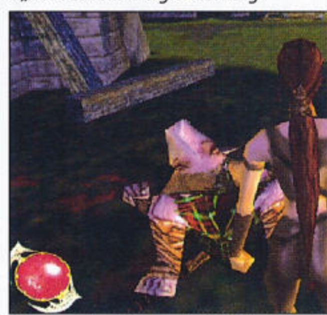
Wenn Euch also zum Beispiel ein Kampf etwas zu viel Lebensenergie raubte...

smoghead

***smoghead**: ...dann gebt Ihr diesen Code ein. Er wird mit der Meldung...*

Volle Lebensenergie

...„Volle Lebensenergie" bestätigt



Die Situation ist unverändert, doch Rynn fühlt sich plötzlich viel, viel besser!



***iamgod**: Wer dagegen auf Prügel ohne Schmerzen steht, der macht sich unverwundbar und ergötzt sich an frustriert und vergeblich zulangenden Gegnern*

Dungeon Keeper 2

Haltet **[STRG]** + **[ALT]** + **[c]** während des Spiels gedrückt und gebt einen der im Kasten stehenden Cheats ein.

Cheats

Maximale Geldvorräte:
show me the money

Alle Werkstatt-Objekte:
fit the best

Alle Keeper-Zauber:
i believe its magic

Alle Räume:
this is my church

Komplette Karte:
now the rain has gone

Levelsprung:
do not fear the reaper

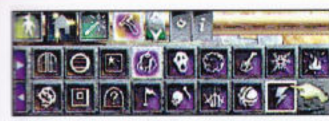
Alle Monster haben maximale Fähigkeitspunkte:
feel the power

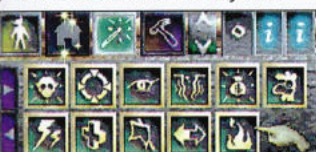


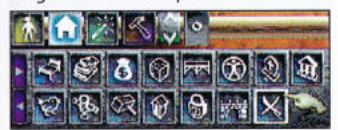
Was kann sich ein aufstrebender Dungeon Keeper schon für kümmerliche 700 Credits leisten? Fordert also...

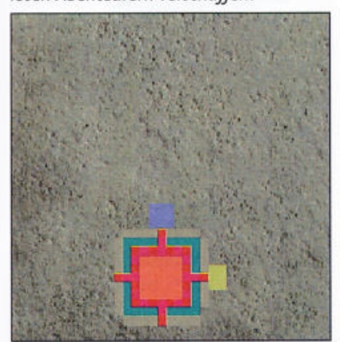


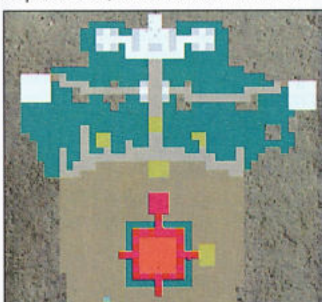
*...**show me the money** – also „zeig mir das Geld" – und Ihr werdet reich belohnt*


fit the best: *Alle Werkstatt-Objekte...*


i believe its magic: *...und natürlich noch die gesammelten Keeper-Zauber...*


this is my church: *...solltet Euch in Verbindung mit allen Räumen einen großen Vorteil gegenüber den armen, ahnungslosen Abenteurern verschaffen!*


Uups! Schade, nicht viel zu erkennen...


now the rain has gone: *...aber wenn etwas mehr Übersicht nötig ist, gibt es ja immer noch einen anderen Weg*


do not fear the reaper: *Auch Horny freut sich über ein schnelles Levelende...*



...doch wurden leider weder Spezialobjekte gefunden noch Helden gemeuchelt!

Expendable

Gebt die genannten Codes während des Spiels ein und drückt nach jeder Eingabe **[-]** auf dem Ziffernblock.

Cheats

Cheat-Modus aktivieren:
bod

Cheat-Modus deaktivieren:
bing

Schluss-Sequenz betrachten:
dunky

Kameraperspektive von hinten:
bucketofchicken

Mehr Credits:
babapapa

Ein Extra-Leben:
crystaltips

Sprung zum nächsten Level:
mrbenn

Unsterblichkeit:
zippy

Debug-Informationen:
triz


bod: *Gebt den Code ein und drückt dann auf die Taste **[-]** auf dem Ziffernblock – und schon ist der Cheat-Modus aktiviert*



Niemand liebt Euch? Alle versuchen Euch umzubringen? Zu wenig Leben? Ihr braucht professionelle Hilfe: Mit...



crystaltips: *...diesem Cheat stockt Ihr Eure Inkarnationsmöglichkeiten nach Belieben auf (dt.: Zusatzleben gibt's!)*


zippy: *Jaaa, gut so, kommt doch noch ein Stückchen näher...*


...DENN ICH BIN UNSTERBLICH! – ganz im Gegensatz zu Euch...



mrbenn: *...und wenn ich eh' schon so mächtig bin, dann kann ich doch gleich den Level siegreich beenden...*


...und mich mal um dieses störende Landungsschiff im Hafen kümmern!


bucketofchicken: *Ihr wollt mittenrein ins Geschehen? Okay, wir schrauben die Kamera an einen Gleiter hinter Euch*

F-22 Lightning 3

Drückt **[STRG]** + **[RETURN]** während des Spiels, um ein Eingabefenster zu erhalten. Gebt dort jetzt einen der folgenden Codes ein und bestätigt jeden Code wieder mit **[RETURN]**.

Cheats

Unverwundbarkeit:
trust no one

Flugzeug wird unsichtbar, nur noch der Sitz ist zu sehen:
ghostpit

Unbegrenzte Munition:
the truth is out there

Munition wieder auffüllen:
fight the future

Voller Treibstofftank:
black oil

Vollständig reparieren:
this isnt happening

Keine Abstürze mehr:
i want to believe


trust no one: *Öffnet das Eingabefenster für den Cheat mit **[STRG]+[RETURN]**...*


...daraufhin erscheint unten im Bild die Bestätigung Eurer korrekten Eingabe


ghostpit: *Dieser Pilot fliegt einen heißen Sessel – ganz ohne Flügel!*

Gruntz

Drückt während des Spiels **[RETURN]**, um einen Eingabe-Prompt zu erhalten. Gebt dort einen der Codes ein, den Ihr wiederum mit **[RETURN]** bestätigt.

Cheats

„Trouble in the tropicz"-Level freischalten:
mpriorio

„High on sweetz"-Level freischalten:
mplemonbuttercremez

„High Rollerz"-Level freischalten:
mpyouresomoney

„Honey, I shrunk the Gruntz"-Level freischalten:
mpmakemesomepie

Verräter-Modus:
mptraitor

Zombie-Modus:
mpback2life

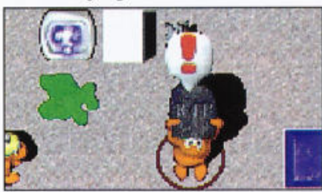
Ausgewählter Grunt wird unsichtbar:
mpcloakingdevice

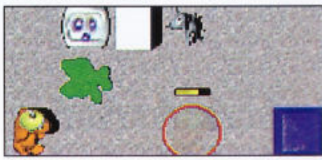
Ausgewählter Grunt tötet die Gegner sofort:
mpohmygodtheykilledkenny

Ausgewählter Grunt wird schneller:
mpmeepmeep



Spätere Levels können mit Hilfe der Cheats freigeschaltet werden


mpcloakingdevice: *Hilfe, HILFE!, was geschieht nur hier mit mir...*


...ich schwinde aus der Sicht von Dir!

GTA London 1969

Gebt einen der folgenden Codes als **Spielernamen** ein, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Unendlich viele Leben und alle Waffen (Drückt [*] auf dem Ziffernblock für alle Waffen und um zusätzlich die Munition nachzuladen):
deathtoall

Levelauswahl:
flashmotor

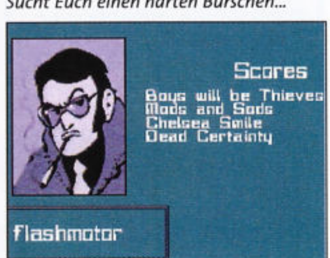
Unendlich viel Leben:
6661970

Punkte-Multiplikator, unendlich viele Leben und alle Waffen:
iamgod

999.999.999 Punkte, alle Waffen und alle Gegenstände:
herc



Sucht Euch einen harten Burschen...



...und benennt ihn um in ***flashmotor***

London
1. Boys will be Thieves
2. Mods and Sods
3. Chelsea Smile
4. Dead Certainty

Nun könnt Ihr alle Missionen anwählen



herc*: Ausgerüstet mit allen Waffen...*



...und 999.999.999 Punkten werdet Ihr flugs zum Staatsfeind Nummer Eins!

Heavy Gear 2

Drückt während des Spiels **[^]** (das ist die Taste oben links neben der [1]), um die Cheat-Eingabe zu erhalten. Gebt dort einen der Codes ein und bestätigt ihn mit **[RETURN]**, um die entsprechende Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

Unbesiegbarkeit:
set camti

Aktuelle Mission geschafft:
set mission



set camti*: Mit der Unbesiegbarkeit...*



...wird man schnell übermütig: Die Tarnung aufgeflogen, die Warnung piepst – total egal, immer feste druff!

Heroes of Might & Magic 3

Drückt während des Spiels **[TAB]** und gebt mit dem unten links erscheinenden, blinkenden Cursor die nachstehenden Codes ein, die Ihr dann mit **[RETURN]** abschließt. Als Bestätigung erscheint „Betrüger !!" im unteren linken Bildschirmabschnitt.

Cheats

Unendlich viele Bewegungspunkte für den ausgewählten Helden:
nwccoconuts

Maximale Moral für den ausgewählten Helden:
nwcmuchrejoicing

Maximales Glück für den ausgewählten Helden:
nwccastleanthrax

5 Erzengel in jedem freien Slot des ausgewählten Helden:
nwcavertingoureyes

10 schwarze Ritter in jedem freien Slot des ausgewählten Helden:
nwcfleshwound

999 Magiepunkte und alle Zaubersprüche verfügbar:
nwctim

Den Helden um eine Stufe erhöhen:
nwcigotbetter

Der Held erhält alle Kriegsmaschinen:
nwcantioch

100.000 Gold und je 100 Einheiten jedes anderen Rohstoffs:
nwcshrubbery

Karte komplett aufdecken:
nwcgeneraldirection

Den aktuellen Level gewinnen:
nwctrojanrabbit

Den aktuellen Level verlieren:
nwcsirrobin

Das Grals-Puzzle lösen:
nwcalreadygotone

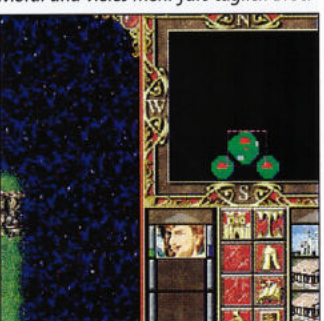
Angewählte Stadt erhält alle Gebäude:
nwconlyamodel



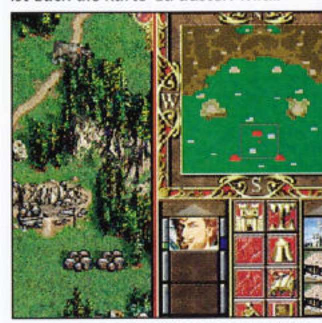
Diesen mager ausgerüsteten Helden wollt Ihr ein bisschen aufputschen...?



Kein Problem: Mit ***nwcmuchrejoicing, nwccastleanthrax, nwcfleshwound, nwctim, nwcigotbetter*** *und zu guter Letzt* ***nwcantioch*** *besorgt Ihr ihm jede Menge Magiepunkte, Zaubersprüche, Moral und vieles mehr fürs täglich Brot!*



Ist Euch die Karte zu düster? Mit...



... ***nwcgeneraldirection*** *verschafft Ihr Euch den nötigen Überblick*



nwconlyamodel *sorgt für schnelles Wachstum – zumindest bei Häusern*

Aus diesen kümmerlichen Vorräten...



nwcshrubbery*: ...wird durch hemmungsloses Cheaten eine beachtliche Grundlage für jeden Expansionsgedanken!*



nwctrojanrabbit*: Dank dieses Levelgewinn-Codes könnt Ihr schon bald aus vielen schweren Kampagnen wählen*

Hidden & Dangerous

Gebt während des Spiels **iamcheater** ein, um danach mit einem der folgenden Codes die gewünschte Cheat-Funktion zu aktivieren. Ein Klicken bestätigt die richtige Eingabe.

Allerdings funktionieren die Cheats nur mit der unveränderten Originalversion des Spiels. Solltet Ihr also ein Update installiert haben, ist das Schummeln leider nicht möglich!

Cheats

Koordinaten anzeigen:
playercoords

Aktuelle Mission siegreich beenden:
gamedone

Alle Waffen haben volle Munition:
allitems

Maximale Lebensenergie:
goodhealth

Unsterblich:
nohits

Alle Gegner töten:
killthemall

Soldaten verwandeln sich in (leider etwas männliche) Frauen:
laracroft

Große Köpfe:
funnyhead

Aktuelle Mission verlieren:
gamefail

Alle Türen öffnen:
openalldoor

Gegneransicht von vorne:
enemyf

Gegneransicht von hinten:
enemyb

Endsequenz zeigen:
showtheend

Player position: X: -174.42 Y: -0.41 Z: 71.41

playercoords*: Der Cheat beantwortet die Frage „Wo bin ich?" – aber nicht „Wie komme ich hier wieder weg?" oder „Was soll ich hier überhaupt?!"*

Mission erfolgreich
Verbrauchte Munition: 6
Treffer: 0
Getötete Feinde: 9
Getötete Zivilisten: 0
Getötete Verbündete: 1

gamedone*: Bravo, ein Sieg im Sinne Gandhis – es wurden weder gegnerische Soldaten noch Zivilisten getötet*



Diesem angeschlagenen Kollegen...



***goodhealth**: ...wünschen wir eine schnelle Genesung ohne Nebenwirkungen*



***laracroft**: Verweiblicht alle Soldaten, denn seit „Tomb Raider" weiß nun wirklich jeder Macho, dass auch Frauen ihren Mann stehen können...*



***funnyhead**: ...auch wenn ihnen (genau wie den Kerlen) im Krisenfall die Sache manchmal über den Kopf wächst*



***showtheend**: Endlich Frieden – der Abspann gibt eine kleine Geschichtslektion*

Jagged Alliance 2

Haltet während des Spiels **[STRG]** gedrückt und gebt **iguana** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Nun stehen Euch die im Kasten genannten Tastenkombinationen zur Verfügung.

Cheats

Alle Einheiten und Objekte auf der Karte anzeigen:
[ALT]+[E]

Ausgewählten Söldner zur Cursor-Position teleportieren:
[ALT]+[T]

Aktionspunkte des aktiven Soldaten auffüllen:
[ALT]+[D]

Beliebige Waffe oder Gegenstand in der Objekt-Detailansicht durchschalten:
[ALT]+[W]

Munition der aktiven Waffe auffüllen:
[ALT]+[R]

Gegnerische Einheit bei der Cursor-Position erstellen:
[ALT]+[B]

Alle gegnerischen Einheiten im Sektor töten:
[ALT]+[O]

Zivilisten bei der Cursor-Position erstellen:
[ALT]+[C]

Neuen Söldner bei der Cursor-Position erstellen:
[ALT]+[G]

Einen Roboter bei der Cursor-Position erstellen:
[ALT]+[Y]

Einen riesigen Käfer bei der Cursor-Position erstellen:
[STRG]+[O]

Söldner verwandelt sich in einen Käfer:
[ALT]+[Keypad 2]

Söldner verwandelt sich in einen riesigen Käfer:
[ALT]+[Keypad 5]

Söldner verwandelt sich in einen Panzer:
[ALT]+[Keypad 1]

Zufällig generierte Waffe auf der Cursor-Position platzieren:
[ALT]+[I]

Eine Gasgranate auf der Cursor-Position explodieren lassen:
[ALT]+[K]

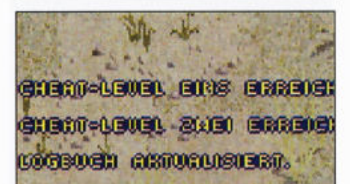
Eine Handgranate auf der Cursor-Position explodieren lassen:
[STRG]+[K]

Inhalte aller Gebäude anzeigen:
[ALT]+[Q]

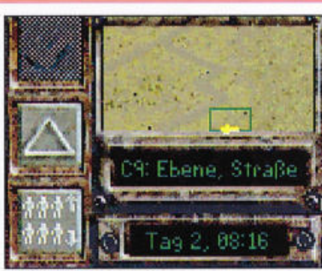
Ausgewählter Söldner verliert Gesundheitspunkte:
[STRG]+[H]

Ausgewählter Söldner erhält Gesundheitspunkte:
[STRG]+[U]

Frame-Rate anzeigen:
[STRG]+[F]



*Die Freischaltung der Cheats erfolgt im Spiel durch Drücken von **[STRG]** und die gleichzeitige Eingabe von **iguana***



Wo steckt ihr „pösen Purschen" nur...



***[ALT]+[E]**: ...ha, entdeckt! Zeit zum Verzagen, gleich geht's euch an den Kragen!*



Schlecht ausgerüstet? Müsst Ihr Euch mit Schrott auf 'ne Schießerei einlassen? Dann solltet Ihr Eure aktuelle Waffe...



***[ALT]+[W]**: ...mit dieser Tastenkombination gegen nützlicheres Ballerwerkzeug eintauschen. Von praktischem Wert sind die experimentelle CAW5-Schrotflinte...*



...und das Raketengewehr mit seinem laser-unterstützten Zielcomputer



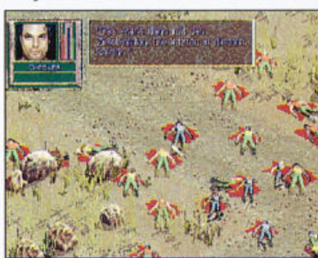
Welcher Söldner kennt das nicht: Der Himmel blau, der Feind im Visier und gähnende Leere im Munitionsschacht...



***[ALT]+[R]**: ...und wenn dann auch noch der Patronengürtel lässig zu Hause über der Stuhllehne hängt, dann kann einem wirklich kein Mensch mehr eine leichte Schummelei übel nehmen...*



***[ALT]+[B]**: Mehr Gegner gewünscht? Okay. Aber halt, das sind zu viele...*



***[ALT]+[O]**: ...na ja, auch dagegen ist zum Glück ein bestimmtes Kraut gewachsen!*



***[STRG]+[O]**: Da muß selbst der kühne Trevor schlucken. Die Riesenkäfer sind kein schöner Anblick, insbesondere nicht aus lausigen zehn Schritt Entfernung*

Midtown Madness

Drückt einfach während des Spiels **[STRG] + [ALT] + [SHIFT] + [F7]**, um ein Eingabefenster zu erhalten. Gebt dann an dieser Stelle die diversen Codes ein.

Cheats

Das eigene Auto erhält keinen Schaden mehr:
/nodamage

Das eigene Auto ist wieder schadensanfällig:
/damage

Flugzeuge werden zu UFOs:
/ufo

Autos im Stadtverkehr haben keine Bodenhaftung mehr:
/slide

Eigenes Auto hat keine Bodenhaftung mehr:
/puck

Geringere Schwerkraft:
/grav

Schnellere Kommentatoren-Stimme:
/talkfast

Langsamere Kommentatoren-Stimme:
/talkslow

Große Menschen:
/big

Winzige Menschen:
/tiny

Reifenrauch deaktivieren:
/nosmoke

Reifenrauch aktivieren:
/smoke

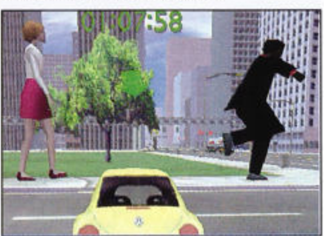
Benutze die Hupe, um mit Briefkästen zu schießen:
/postal


„Midtown Madness“: Der Beetle ist im...



***/nodamage**: ...Eimer, doch dank einer Schnellreparatur im Eingabefenster (dafür **[STRG]+[ALT]+[SHIFT]+[F7]** drücken)...*


...wird der Käfer wieder wie neu – nur der Lack behält seine Kratzer


***/big**: Über diese Riesenmutanten würde sogar Godzilla stolpern...*


***/tiny**: ...diese Zwerge schnupft er dagegen eher aus Versehen ein*

Rollcage

Gebt die Codes aus dem folgenden Kasten im **Hauptmenü** oder **während eines pausierten Spiels** ein, um die entsprechende Funktion zu aktivieren.

Cheats

Debug-Menü:
iamalazybastard

Schwerer Schwierigkeitsgrad:
bigandpink

Profi-Schwierigkeitsgrad:
trotters

Spiegelverkehrte Strecken:
reflections

Mega-Geschwindigkeit:
wreckedonspeed

Scorpio-Liga:
givemescorpio

Taurus-Liga:
givemetaurus

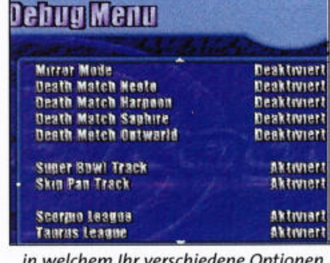
Mondschwerkraft:
flymetothemoon

Flug-Modus:
jackimflying

Normale Schwerkraft:
bringmebackdowntoearth

Liga
Arcade
Zeitrennen
Mehrspieler
Training
Rekorde
Optionen
Debug-Menü
Spiel Beenden

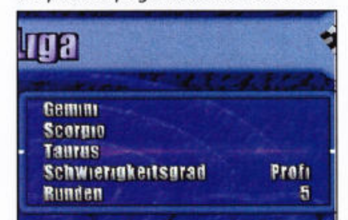
***iamalazybastard**: Dieses Outing als Faulpelz bringt Euch das Debug-Menü...*



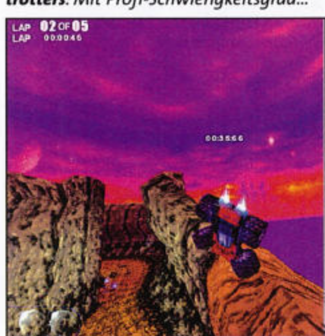
...in welchem Ihr verschiedene Optionen aktiviert. Andererseits könnt Ihr auch...



***reflections**: ...einige Optionen direkt mit einem Cheat anschalten, wie hier zum Beispiel die spiegelverkehrten Strecken!*

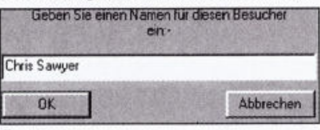


***trotters**: Mit Profi-Schwierigkeitsgrad...*

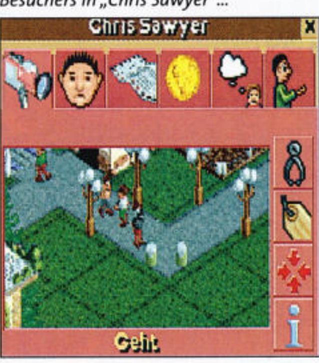

***jackimflying**: ...und dem Flug-Modus betrachtet Ihr die harten Grabenkämpfe auf der Strecke völlig losgelöst aus der sicheren Vogelperspektive!*

RollerCoaster Tycoon

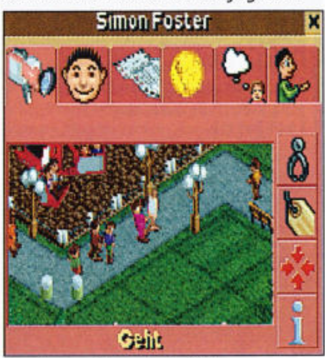
Die hier vorgestellten Cheats scheinen im Wesentlichen wohl der Selbstdarstellung der Entwickler zu dienen.



Ändert Ihr den Namen eines beliebigen Besuchers in „Chris Sawyer“...



...so läuft er von diesem Zeitpunkt an durch den Park und macht eifrig Fotos



Der Name „Simon Foster“ dagegen bringt den Wuselzwerg dazu, mitten auf dem Weg seine Staffelei aufzubauen und künstlerisch den Pinsel zu schwingen

Speed Busters

Pausiert ein laufendes Rennen und gebt einen der folgenden Cheats ein. Bei nochmaliger Eingabe wird der Ursprungszustand wiederhergestellt.


Cheats

Hubschrauber-Kamera:
CHOPERVIEW

Unbegrenztes Nitro:
FULOFIT

Die Checkpoint-Zeit im Arcade-Modus wird deaktiviert:
NOTIMELIM

Von hinten gerammte Autos an die Startposition zurück:
TAGKILLER



Macht mal Pause für 'nen Cheat!



***CHOPERVIEW**: Der Blick aus dem Hubschrauber ersetzt die Streckenübersicht*


***FULOFIT**: Nitro im Vergaser, die Nadel am Anschlag – fehlt nur noch die Vollkaskoversicherung für den Aufschlag...!*

Sports Car GT

Gebt in einem beliebigen Menü-Bildschirm **ISI-CHEESEMAN** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Die folgenden Codes können jetzt ebenfalls in den Menüs aktiviert werden.

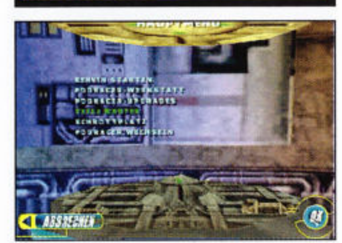
Cheats

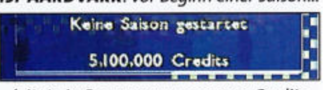
5 Millionen Credits:
ISI-AARDVARK

Alle Autos und Strecken freischalten:
ISI-TBONE

Aktuelles Auto erhält alle Upgrades:
ISI-CORSICA

Auto bleibt im Karriere-Modus schadensfrei:
ISI-DELICATE


***ISI-AARDVARK**: Vor Beginn einer Saison...*



...leitet ein Bonus von 5.000.000 Credits auch lahme Fahrer auf den richtigen Kurs

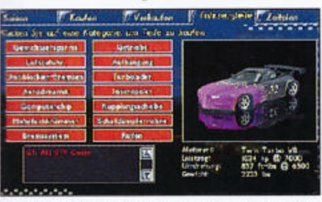


***ISI-TBONE**: Fahrt mit allen Autos...*


...auf allen Strecken – viel Spaß auf dem Oktoberfest (in Florida, nicht München!)



ISI-CORSICA: Dieser Wagen wäre für ein bisschen Tuning dankbar...



...also was haltet Ihr von 323 zusätzlichen Pferdestärken für Euren Acht-Zylinder?

Star Trek: Birth of the Federation

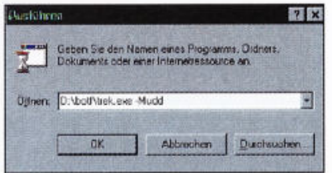
Startet das Spiel durch die Option „Ausführen..." im Windows-Start-Menü mit der Erweiterung „**Trek.exe -Mudd**". Danach stehen Euch die folgenden Tastenkombinationen zur Verfügung.

Cheats

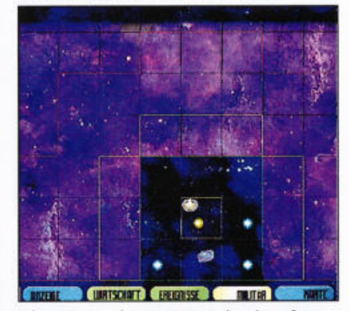
Die komplette Sternenkarte wird sichtbar:
[F11]

Ihr erhaltet 10.000 Credits pro Eingabe:
[F10]

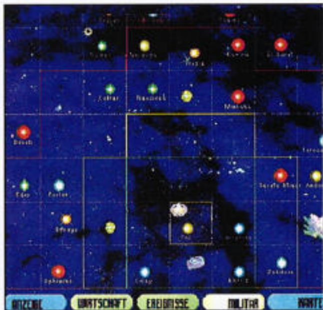
Nach Beenden des Zuges werden neue Technologien erforscht:
[F9]



Startet das Spiel direkt aus dem Verzeichnis, in welches es installiert wurde. Verwendet dazu den Befehl „Ausführen..." mit dem gezeigten Parameter



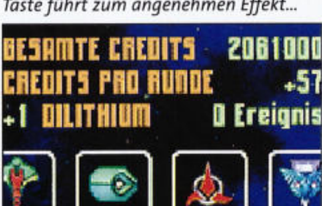
Ab jetzt macht ein Tastendruck auf...



...[F11] alle Sterne um Euch sichtbar



[F10]: Die mehrfache Betätigung dieser Taste führt zum angenehmen Effekt...



...eines schier unerschöpflichen Kreditrahmens – der Traum jedes Bankers!

Star Wars – Episode I: Die dunkle Bedrohung

Drückt während des Spiels **[BACKSPACE]** und gebt im dann erscheinenden Eingabefenster einen der nachstehenden Cheats ein, um das entsprechende Schummel-Ergebnis zu erhalten.

Cheats

Als Queen Amidala spielen:
iamqueen

Als Qui-Gon Jinn spielen:
iamquigon

Als Panaka spielen:
iampanaka

Als Obi-Wan spielen:
iamobi

Bildschirm im Kinoformat:
beyond cinema

Grafik in der Ich-Perspektive:
naughty naughty

Gitterdraht-Ansicht:
perf

Gitterdraht-Menüs:
rex

Überkopf-Ansicht:
from above

Spielgeschwindigkeit verringern:
slowmo

Bilder pro Sekunde anzeigen:
fps

60 Bilder pro Sekunde:
60fps

Automatisch Gegner attackieren:
perfection

Credits anzeigen:
gurshick

Wabbelnde Grafik:
drop a beat

Selbstmord:
kill me now

Debug-Modus:
oldcode

Alle Waffen mit voller Munition:
i like to cheat

Die dritte Waffe ist stärker:
happy

Geringerer Schwierigkeitsgrad:
i stink

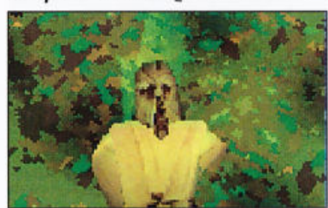
Höherer Schwierigkeitsgrad:
i rule the world

Die Farbe der Force-Kraft ändert sich auf Rot:
but i feel so good

Volle Energie:
heal it up



***iamqueen**: Auch als Queen Amidala...*



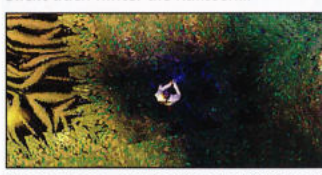
***iamquigon**: ...und Qui-Gon Jinn tretet Ihr der dunklen Bedrohung entgegen*



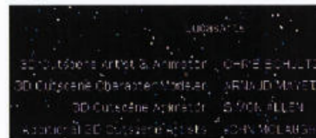
***naughty naughty**: Kleiner Perspektivenwechsel gefällig? Null Problemo!*



***perf**: Ein gut ausgebildeter Jedi-Ritter blickt auch hinter die Kulissen...*



***from above**: ...und sollte eigentlich merken, wenn er von oben beobachtet wird!*



***gurshick**: Sie dauern zwar nicht ganz so lange wie die im Film, aber die hier gezeigten Credits sind auch nicht ohne!*



Okay. Nette Waffe. Nützlich...



***happy**: ...aber so richtig glücklich macht sie doch erst in dieser Ausbaustufe!*



Ist der Widerstand der Anti-Widerständler auch noch so heftig...



***heal it up**: ...so greift doch immer wieder eine höhere Macht (nämlich Du) ein, um etwas Energie zu spendieren!*

Du wirst keine Cheats mehr benutzen!

Wenn das allerdings zu häufig vorkommt, wird Dir diese Macht entzogen (gilt auch für den „Alle Waffen"-Cheat!)

Star Wars – Episode I: Racer

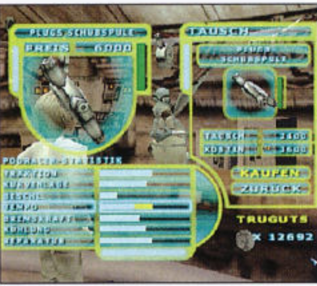
Selbst ein angehender Jedi-Meister muss sich für das liebe Geld auf die dunkle Seite der Macht begeben – in die Grauzone der Schummler und Tastendrücker, ins Reich der Neugierigen und ungeduldigen Abspannjäger...



Tja, nur 7692 Truguts tun nicht gut...



*...drückt also in diesem Bildschirm gleichzeitig die Tasten **[SHIFT] + [F4] + [4]**, und Ihr erhaltet zusätzliche 1000 Truguts*

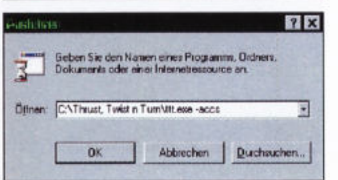

Bis zu fünfmal pro Rennen könnt Ihr auf diese Art Eure Jedi-Macht spielen lassen

Thrust, Twist, And Turn

Startet das Spiel mit einem der folgenden Parameter. Klickt dafür auf „Ausführen..." in der Windows-Startleiste und sucht den Pfad, in welchem Ihr das Spiel installiert habt.

Cheats

Alle Strecken und Spielmodi:
-accs
Bonus-Auto Limousine:
-codename:laamanen007


*-**accs**: Dieser Parameter wird hinter dem Hauptprogramm **ttt.exe** aufgeführt...*



...er schaltet die Spielmodi „Schatten-Arcade" sowie „Meisterschaft" frei


Zusätzlich erhaltet Ihr auch noch die neuen Strecken CAVE, CLOUDS, DESERT, EGYPT, NIGHTS und STORMY...


...wo Euch pfeilschnelle Berg- und natürlich auch Talfahrten erwarten


***-codename:laamanen007**: Groß und mächtig, schicksalsträchtig...*


...die Limousine ist das bisher größte Anfängermodell der Rennspielgeschichte (die gelben Busse aus „Need for Speed" fahren natürlich außer Konkurrenz)

TOCA 2 Touring Cars

Gebt alle Cheats als **Fahrernamen** ein.

Cheats

Alle zehn Bonus-Strecken freischalten:
DOUBLE

Alle fünf Bonus-Autos freischalten:
CARTASTIC

Kampf-Modus:
OUCH

Gepolsterte Unfälle:
RUBBER

Horizont-Grafik verschwimmt:
HANGOVER

Nur Reifen, keine Karosserie:
SKINNY

Höhere Geschwindigkeit, Bremskraft und Bodenhaftung:
SKATES

Zwei neue Kameraperspektiven (Vogel- und Rückspiegel-Kamera):
TOPDOWN



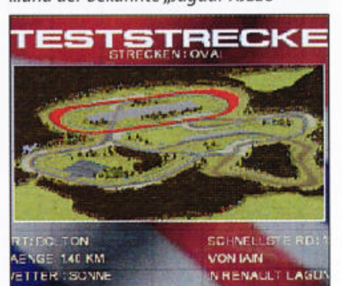
***CARTASTIC**: Mit diesem Fahrernamen...*



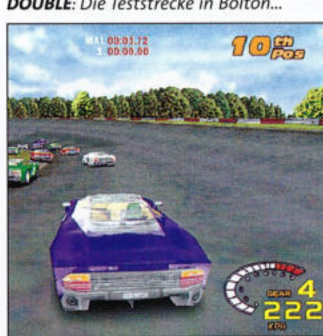
...werden fünf Bonus-Autos freigeschaltet, darunter auch der ganz witzige Dreirad-Zweisitzer „Grinnall Scorpion"...

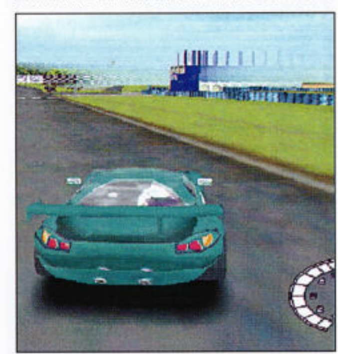


...und der bekannte „Jaguar XJ220"

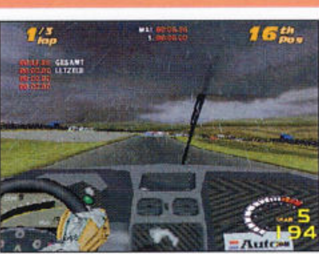


***DOUBLE**: Die Teststrecke in Bolton...*


...ist einer der zehn Bonus-Tracks, auf denen Ihr Euch zusätzlich austoben könnt


***HANGOVER**: Was verschwimmt da vor Euren Augen? Der Horizont? Besser auf die Bremse treten – oder doch aufs Gas?...*


***TOPDOWN**: ...höchste Zeit, die Dinge mal in Ruhe von oben zu betrachten, um einen besseren Überblick zu gewinnen...*


...oder Ihr schaltet auf eine salomonisch zentrierte Sichtweise um (die Kamera befindet sich beim Rückspiegel)


***SKINNY**: Auch ein Wagen ohne Blech haut Eure Konkurrenten weg!*

Twisted Mind

Drückt während des Spiels die Taste **[F1]**, um die Cheat-Eingabe zu erhalten. Gebt dann einen der folgenden Codes ein.

Cheats

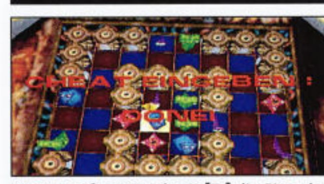
Level erfolgreich beenden:
DONE

999 Sekunden Zeit:
TIME

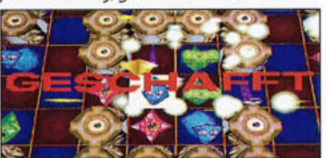
999 Züge:
MOVES

Alle versteckten Steine werden sichtbar:
VISIBLE

Ein Extra-Leben:
LIVES



***DONE**: Ruft im Spiel mit **[F1]** die Eingabe für Cheats auf, gebt den Code ein...*



...und schon habt Ihr gewonnen!



Die angezeigte magere Zug-Zahl, die Zeit und auch die Leben werden...



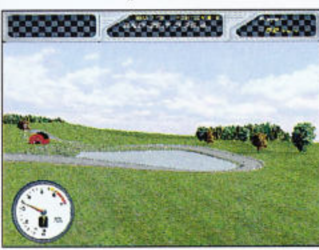
*...durch die drei Cheats **MOVES, TIME** und **LIVES** ganz gehörig aufgestockt!*

Viper Racing

Ein Cheat für Touristen: Drückt während des Spiels **[SHIFT] + [F12]**, um eine Kameraperspektive zu erhalten, die so ähnlich wie im Spiel „Descent" zu steuern ist. Mit dieser könnt Ihr alle Strecken im freien Flug betrachten.



Wie mit einem Zeppelin schwebt Ihr über die Strecke „ROCK ISLAND"...



...und setzt dann bei „SILVERDALE" zuschauerwirksam zur Landung an

Warzone 2100

Drückt während des Spiels **[T]** und gebt daraufhin einen der Codes ein. Bestätigt die Eingabe mit **[RETURN]**, um den Cheat zu aktivieren.

Cheats

Gültig für Version 1.0

Anzahl der Bilder pro Sekunde (fps) und Daten der Grafik-Engine:
timedemo

Leichter Schwierigkeitsgrad:
easy

Normaler Schwierigkeitsgrad:
normal

Harter Schwierigkeitsgrad:
hard

Levelsprung:
hallo mein schatz

Gültig für Version 1.01

Missionsuhr anhalten:
time toggle

Zerstört alle sichtbaren gegnerischen Einheiten:
get off my land

Alle aktiven Forschungen sind abgeschlossen:
work harder

Die Stärke aller Einheiten erhöht sich um das Doppelte:
double up

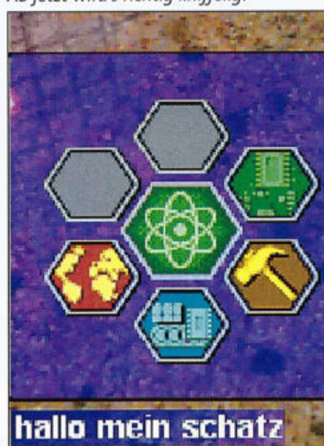
Zeigt das Kompilierungsdatum des Spiels:
version



***timedemo**: Dank dieser Anzeige wisst Ihr genau, bei wie viel Bildern pro Sekunde aufgrund wie vieler Polygone der Umgebung Euer Rechner in die Knie geht...*

Getting tricky!

***hard**: Beim übelsten Schwierigkeitsgrad geben es selbst die Programmierer zu: Ab jetzt wird's richtig kniffelig!*



***hallo mein schatz:** ...ich liebe Dich, doch Levels spielen möcht' ich nicht...*



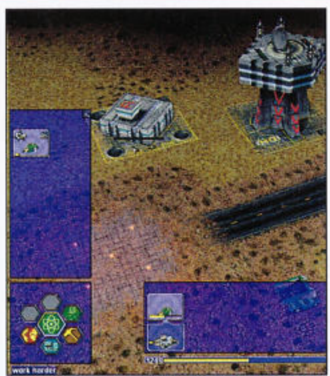
...drum geh' in den nächsten gleich, mich dorthin ohne Mühe schleich'!



***get off my land**: Der gezeigte Feind...*



...musste höchst explosiv Land gewinnen



***work harder**: Mit etwas Zuckerbrot und einer gehörigen Portion Peitsche...*

Forschung abgeschlossen

...verzichten selbst die lahmsten Forscher auf die Mittagspause – Projekt fertig!

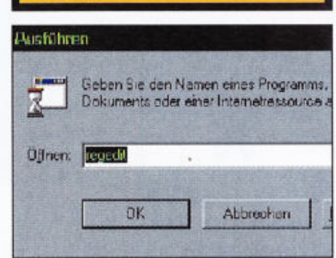
Windows Hearts

Hier ist der Profi-Tipp für das nette Kartenspiel, das jeder Windows-95/98-Benutzer auf seinem Rechner hat!

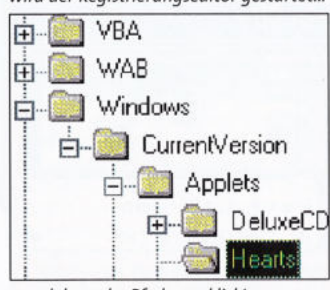
Um den Gegnern in die Karten sehen zu können, geht Ihr folgendermaßen vor: Startet den Registrierungseditor durch die Option „Ausführen..." im Windows-Start-Menü mit dem Befehl **„regedit"**. Je nach Windows-Version befindet sich das gesuchte Spiel in einem anderen Pfad. Das wären für:

Windows 95
HKEY_CURRENT_USER
\Software
\Microsoft
\Windows
\CurrentVersion
\Applets
\Hearts

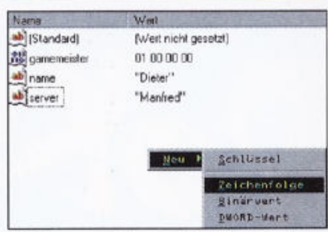
Windows 98
HKEY_USERS
\.DEFAULT
\Software
\Microsoft
\Windows
\CurrentVersion
\Applets
\Hearts



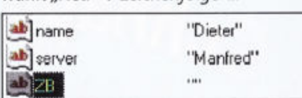
Noch einmal Schritt für Schritt: Zuerst wird der Registrierungseditor gestartet...



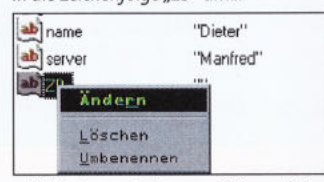
...und dann der Pfad angeklickt, der Eurer Windows-Version entspricht, bis Ihr im Verzeichnis „Hearts" seid



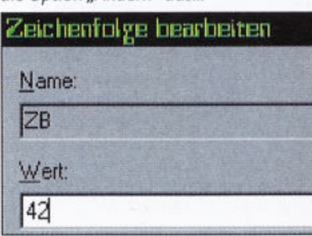
Klickt nun mit der rechten Maustaste auf die rechte Bildschirmhälfte und wählt „Neu => Zeichenfolge"...



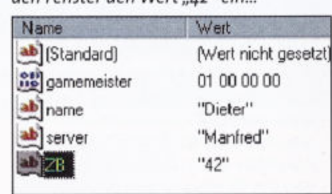
...benennt den Eintrag, der nun erscheint, in die Zeichenfolge „ZB" um...



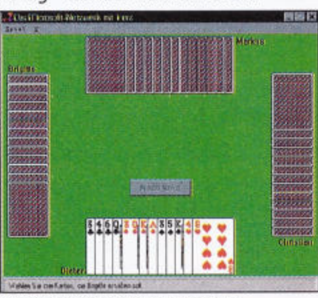
...klickt dann wiederum mit der rechten Maustaste auf „ZB" und wählt jetzt die Option „Ändern" aus...



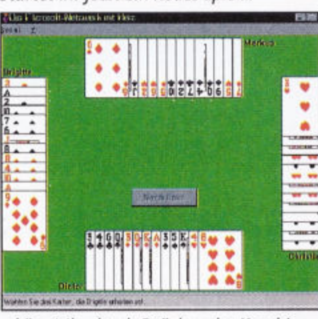
...und gebt im anschließend erscheinenden Fenster den Wert „42" ein...



...wenn die Zeile so aussieht, ist alles richtig – beendet nun den Editor!



Startet Ihr jetzt ein neues Spiel...



*...könnt Ihr durch Drücken der Kombination **[STRG]+[SHIFT]+[ALT]+[F12]** die gegnerischen Karten aufdecken!*



Pokémon

Schnapp' sie Dir alle!



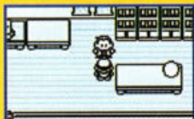
Die Stars im Anmarsch! Ash und Pikachu (l.) sind die zwei bekanntesten „Pokémon"-Charaktere

In SCREENFUN 1/2000 haben wir Kampftipps, Schummeltricks und alle geheimen Fähigkeiten aufgelistet. SCREENTRIX zeigt Dir zusätzlich eine Marschroute durch die „Pokémon"-Welt und nennt die wichtigsten Gegner.

Sprint durch die Pokémon-Welt

1) Albastian

Das Abenteuer beginnt in Deinem Heimatdorf Albastian: Hol Dir Dein erstes Pokémon von Professor Eich (Bisasam, Glumanda oder Schiggy) und besorg Dir die Weltkarte von Garys hübscher kleiner Schwester. Danach eilst Du über die Route 1 nach Vertania City.



Bei späteren Besuchen in Deinem Heimatdorf bewertet Prof. Eich Deine Pokémon-Sammlung

2) Vertania City

Für Professor Eich wartet im Supermarkt von Vertania City ein Päckchen: Bring das Päckchen zu ihm nach Albastian, und Du erhältst das Pokédex. Nun kaufst Du im Supermarkt Pokébälle (Du brauchst sie zum Fangen der Pokémon) und eilst über die Route 2 zum Vertania-Wald.



Gulp: An der nördlichen Wegkreuzung entdeckst Du zwischen den Sträuchern einen Trank

3) Vertania-Wald

Dann geht's im Vertania-Wald so richtig zur Sache: Zum ersten Mal fordern Dich andere Pokémon-Trainer zum Kampf. Sie schicken dazu je drei bis sechs ihrer besten Monster ins Duell. Stell Dir selbst eine passende Kampftruppe zusammen.

Wenn Du beharrlich alle Wiesen durchsuchst, findest Du hier außerdem die Elektromaus Pikachu.



Im Vertania-Wald lauert Dir zum ersten Mal eine ganze Horde Pokémon-Trainer auf!

4) Marmonia City

Ein Museum und die erste Pokémon-Arena gibt es in Marmonia zu bestaunen: In Letzterer stellst Du Dich dem Arena-Leiter Rocko mit seinen Gestein-Pokémon und gewinnst den ersten Orden. Im Supermarkt entdeckst Du außerdem die praktischen Feuer- und Para-Heiler.

Das Geheimlabor im Norden kannst Du nur mit der Zerschneider-Fähigkeit (die bekommst Du später) betreten: Hier gibt's den Altbernstein.



Bei einem späteren Besuch im Geheimlabor in Marmonia City schenkt Dir der Professor den Altbernstein

5) Mondberg

Über die Route 3 (es fordern Dich insgesamt acht Trainer zu Vergleichskämpfen auf!) gelangst Du zum Mondberg. In ihm sucht das finstere Team Rocket nach Pokémon-Fossilien. Vergiss nicht den Mondstein im Nordwesten des ersten Gewölbes.

Nachdem Du alle Pokémon-Trainer und Team-Rocket-Mitglieder vermöbelt hast, teilen sie ihre Fundstücke sehr gern mit Dir.



Keine Drohung, sondern ein Versprechen: Im Mondberg vereitelst Du zum ersten Mal die finsteren Pläne des Team Rocket

6) Azuria City

Route 4 führt Dich nach Azuria: In der Schwimmbad-Arena erwartet Dich die Arena-Leiterin Misty mit ihren Wasser-Pokémon.

Links neben dem nordwestlichen Haus siehst Du den Eingang des Geheimlabyrinths, in dem Du nach dem Abspann das Gen-Pokémon Mewtu (150) findest. Eile nach Norden zum Küstenhaus: Unterwegs triffst Du auf Gary und sechs Team-Rocket-Herausforderer.

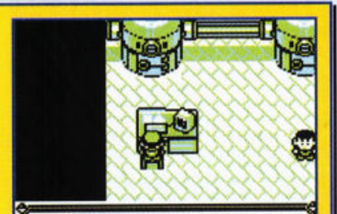


Kauf unmöglich: Ein Fahrrad erhältst Du nur gegen den Gutschein des Pokémon-Fanclubs in Orania

7) Küstenhaus

Dort im Küstenhaus führst Du ein Gespräch mit einem Pokémon: Es handelt sich dabei um Bill, der bei einem Teleporter-Experiment seine eigenen und Pokémon-Gene vermischt hat. Hilf ihm, und Du erhältst die Bordkarte für die M.S. Anne.

Verlass das Haus und betritt es erneut: Bills Computer verrät nun wichtige Infos! Über Route 5 sprintest Du dann nach Orania City.



Hack Dich rein: Im Computer des Küstenhauses sind wichtige Pokémon-Daten gespeichert

Jeder Trainer möchte seine Pokémon zum Sieg führen – aber nur die wenigsten schaffen es...

Mit dieser Karte kannst Du Dich orientieren: Die Zahlen entsprechen den von 1 bis 21 durchnummerierten Ortschaften

8) Orania City

Nur mit der Zerschneider-Fähigkeit erreichst Du die Arena von Orania City: Hier wartet Major Bob mit seinen drei Elektro-Pokémon auf Dich.

Im nordwestlichen Haus schenkt Dir ein Fischer seine Angel: Wirf sie aus und fange Wasser-Pokémon! Im örtlichen Fanclub erhältst Du außerdem einen nützlichen Gutschein für den Fahrradladen in Azuria.

Eile anschließend nach Süden, Du gelangst jetzt zur M.S. Anne.



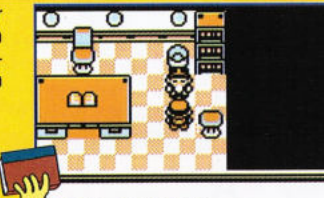
Mit der Angel des Fischfreunds ziehst Du in Orania mächtige Wasser-Pokémon an Land

9) M.S. Anne

Der Captain der M.S. Anne ist sehr krank: Wenn Du ihn heilst, dann schenkt er Dir die Zerschneider-Fähigkeit. Vor der Kajüte erwartet Dich wieder Gary zum Duell. Des Weiteren entdeckst Du in der Kombüse einen Superball.

Im Zollhaus westlich von Orania beschenkt Dich Professor Eichs Assistent: Falls Du bereits 30 verschiedene Monster gesammelt hast, erhältst Du einen Detektor.

Sprinte nach Osten zu Digdas Höhle.



Das tut dem armen Kerl gut: Nach einer Massage schenkt Dir der Captain die Zerschneider-Fähigkeit

Auch wenn Du den Professor nicht persönlich triffst: Sein Assistent belohnt Dich!

10) Digdas Höhle

Digdas Höhle führt Dich zu Route 2 nahe dem Vertania-Wald: Gleich neben dem Ausgang findest Du Professor Eichs Assistenten, der Dir bei zehn gesammelten Pokémon die Blitz-Fähigkeit schenkt.

Sprinte anschließend nach Azuria und weiter zum östlichen Felstunnel.



Digdas Tunnel führt in ein unerforschtes und gefahrvolles Gebiet nahe dem Vertania-Wald

11) Felstunnel

Ganze 13 Pokémon-Trainer fordern Dich im Felstunnel heraus. Darüber hinaus greifen Dich in dieser Gegend ständig wilde Pokémon an: Die Schutzsalbe hält sie Dir vom Hals.

Der Ausgang ist Richtung Süden auf der oberen Ebene. Über Route 10 gelangst Du nach Lavandia.



Ganz schön dunkel: Der Felstunnel ist nicht beleuchtet. Besorge Dir ein Pokémon mit Blitz-Fähigkeit

12) Lavandia

Den geheimnisvollen Pokémon-Turm östlich hinter dem Dorfeingang von Lavandia kannst Du nur mit dem Sliph Scope betreten. Du erhältst es, so sagen die Einheimischen, in Prismania.

Sprich noch in der Stadt mit allen Leuten, kauf Eisheiler im Supermarkt und eile dann über die Routen 8 und 7 im Westen nach Prismania.



Nur mit dem Sliph Scope kannst Du die Geister im Pokémon-Turm entlarven

Text: Oliver Ehrle



13) Prismania City

Prismania! Hier findest Du das Hauptquartier der Pokémon-Entwickler Game Freak: Durch den Hintereingang an der Rückseite gelangst Du zu einem Pokémon-Sammler, der Dir das Pokémon Evoli schenkt!

Hol den Münzkorb aus dem Restaurant, zocke dann in der Spielhalle und besorge Dir im Einkaufszentrum verschiedene Heiler- und Trainerfähigkeiten. Stell Dich nun der Arena-Leiterin Erika. Über eine Geheimtür (Poster) in der Spielhalle gelangst Du ins Hauptquartier des Team Rocket: Giovanni hinterlässt Dir nach dem Kampf das Sliph Scope. Mit ihm eilst Du in den Pokémon-Turm von Lavandia und holst Dir die Pokéflöte von Mr. Fuji.



Die Villa in Prismania besitzt einen geheimen Hintereingang, der Dich zu einem Pokémon-Sammler führt

14) Saffronia City

Spurte nun westlich nach Saffronia, wo sich das Sliph-Co.-Hauptquartier befindet: Hier triffst Du auf Gary, der die vier besten Pokémon-Trainer herausfordern möchte.

Anschließend vermöbelst Du Giovanni und gewinnst den Prototyp des Meisterballs.

Stell Dich nun der ansässigen Arena-Leiterin Sabrina und ihren vier Psycho-Pokémon. Über Route 12 bis 15 kommst Du nach Fuchsania City.



Psychokinese: Im Südosten von Saffronia beschenkt Dich der seltsame Mr. Psycho

15) Fuchsania City

Arena-Leiter Koga und seine fünf Erde-Pokémon lehrst Du in Fuchsania mit Deinen Psycho-Monstern das Fürchten. Ein Fischer schenkt Dir obendrein die Profi-Angel: Probiere sie am besten gleich aus.

Anschließend eilst Du weiter nach Norden in die Safari-Zone.



In Fuchsania erhältst Du die Super-Profi-Angel: Probiere sie zunächst in der Fischzucht aus

16) Safari-Zone

Gegen Eintrittsgeld kannst Du in der Safari-Zone für kurze Zeit Pokémon fangen: Ist das Zeitlimit abgelaufen, wirst Du zum Eingang zurückteleportiert. Such das geheime Haus im Osten, in dem Du die extrem wichtige Surfer-Fähigkeit erhältst.

Anschließend eilst Du über die Routen 16, 17 und 18 sowie Prismania und Azuria zum Kraftwerk.



Für reiche Trainer: Eine Pokémon-Safari kostet stolze 500 Goldstücke

17) Kraftwerk

Im Kraftwerk entdeckst Du das seltene Pokémon Zapdos (zum Einsammeln musst Du es im Kampf betäuben und dann den Hyperball einsetzen). Vorsicht vor den Extras: Manche entpuppen sich als extrem kampflustige Pokémon.

Hast Du das Kraftwerk durchstöbert, sprinte über Fuchsania sowie die Routen 19 und 20 zur Seeschauminsel.



Rudern statt Radeln: Das Kraftwerk erreichst Du nur mit der Surfer-Fähigkeit

18) Seeschauminsel

Auf der Seeschauminsel erwartet Dich ein Höhlenlabyrinth: Schieb dort die Pokémon-Steinkugeln in die Löcher, um die Strömung im dritten Untergeschoss zu blockieren. Dazu brauchst Du aber ein Monster mit der Stärke-Fähigkeit. Nun kannst Du den sehr seltenen Vogel Arktos erreichen.

Im Anschluss daran surfst Du weiter zur Zinnoberinsel im Westen.



Die Seeschauminsel bietet ein unterirdisches Labyrinth, in dem Du ein paar mächtige Felsen verschieben musst

19) Zinnoberinsel

Hier auf der Zinnoberinsel kaufst Du ein und durchstöberst dann das Haus im Nordwesten: Im Keller findest Du den Schlüssel für die Arena. Stell Dich dem Arena-Leiter Pyro, der Dir mit seinen vier Feuer-Pokémon einheizt. Im Pokémon-Labor klonen die Wissenschaftler ein prähistorisches Pokémon: aus Deinem Pokémon-Fossil vom Mondberg sowie dem Altbernstein aus Marmoria.

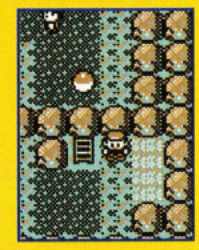
Über die Route 21 im Norden gelangst Du in Dein Heimatdorf Albastian: Sprinte nach Vertania und fordere dort in der Arena Giovanni und seine Boden-Monster heraus.



Im Labor auf der Insel werden aus DNA-Resten prähistorische Pokémon geklont

20) Siegesstraße

Eilst Du von Vertania nach Westen, gelangst Du zur Siegesstraße, wo Dich massig kampflustige Pokémon-Trainer erwarten. Um die Steinbälle beiseite zu schieben, benötigst Du die Fähigkeit Stärke. Außerdem erwartet Dich hier das Feuer-Pokémon Lavados (Level 50) zum Kampf. Hast Du es eingefangen, eilst Du nach Norden zum Indigo-Plateau.



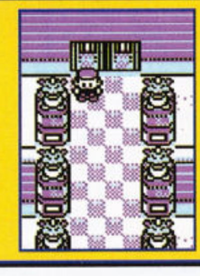
Die Siegesstraße ist ein sehr verzwicktes Labyrinth, in dem sich jede Menge Herausforderer tummeln

Nicht Ash braucht die süße Krankenschwester, sondern seine Pokémon!

21) Indigo-Plateau

Auf dem Indigo-Plateau kannst Du im Supermarkt noch einmal kräftig einkaufen und Deine Pokémon heilen – denn im Hinterzimmer warten die Top-Vier der Pokémon-Trainer auf Dich.

Anschließend stellt sich Dir auch noch Dein Erzrivale Gary zum letzten Zweikampf.



Der lange Schlusskampf: Auf dem Indigo-Plateau stellst Du Dich den Top-Vier-Trainern sowie dem letzten Duell mit Gary

Duell mit den Top-Vier - und mit Gary!

Auf dem Indigo-Plateau stellst Du Dich den vier besten Trainern der Pokémon-Welt: Hast Du Lorelei, Bruno, Agatha und Siegfried besiegt, erscheint allerdings überraschend noch Gary zum Duell.

Er hat das Quartett nämlich schon vor Dir bezwungen und trägt den Meister-Titel der Pokémon-Liga. Um diesen Titel für Dich zu beanspruchen, musst Du Gary ein letztes Mal bekämpfen!

Wenn Du Dich dem Kampf stellst, muss der Erfahrungslevel Deiner Pokémon in jedem Fall über 55 liegen. Die Truppe sollte bunt gemischt sein, damit Du allen Element-attacken furchtlos entgegentreten kannst.

Die folgenden Tipps bereiten Dich auf die harten Duelle vor, doch beachte: Zwischen den Kämpfen kannst Du das Plateau nicht verlassen, um Deine Pokémon zu heilen! Besorg Dir also reichlich Heilkräuter.

Lorelei

Lorelei ist die Meisterin der Eis-Pokémon: Vermöble ihre Schützlinge mit Elektro-Zauber sowie Donnerschlag und Donnerschock.

Damit Deine Truppe nicht schon im Kampf gegen Lorelei als Tiefkühlkost endet, solltest Du ein paar Eisheiler im Rucksack mit Dir führen.


Im ersten Duell gegen die Top-Vier stehst Du Trainerin Lorelei und ihren Eis-Pokémon gegenüber



Nr.	87
Pokémon	Jugong
Level	54
Element	Wasser, Eis



Nr.	91
Pokémon	Austos
Level	53
Element	Wasser, Eis



Nr.	80
Pokémon	Lahmus
Level	54
Element	Wasser, Psycho



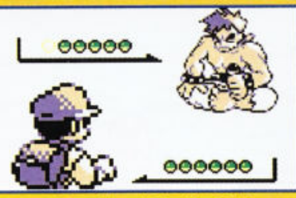
Nr.	124
Pokémon	Rossana
Level	56
Element	Eis, Psycho



Nr.	131
Pokémon	Lapras
Level	56
Element	Wasser, Eis

Bruno

Muskelprotz Bruno vertraut auf eine Mischung aus Kampf- und Gestein-Pokémon: Seine beiden Onix besiegst Du aber locker mit der Hydropumpe-Fähigkeit eines Wasser-Pokémon. Für die anderen Gegner eignet sich am besten Pokémon Simsala mit der Psystrahl-Attacke. Andere Psycho-Pokémon kannst Du allerdings auch verwenden.


Brunos Kampf- und Gestein-Pokémon bekämpfst Du am besten mit Wasser- und Psycho-Pokémon



Nr.	95
Pokémon	Onix
Level	53
Element	Gestein, Boden



Nr.	106
Pokémon	Kicklee
Level	55
Element	Kampf



Nr.	107
Pokémon	Nockchan
Level	55
Element	Kampf



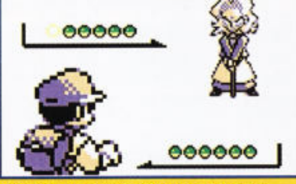
Nr.	95
Pokémon	Onix
Level	56
Element	Gestein, Boden



Nr.	68
Pokémon	Machomei
Level	58
Element	Kampf

Agatha

Vor dem Kampf mit Agatha solltest Du Simsala an die erste Stelle in der Pokémon-Liste setzen, denn er streckt jedes Geist-Pokémon von Agatha meist mit einem Hieb nieder! Auch im Duell gegen Golbat und Arbok erweist er sich als mächtig, benötigt jedoch zwei Hiebe für den Sieg: Greif mit Psystrahl sowie Psychokinese an und heile Vergiftungen mit dem Gegengift.


Mit einem gut trainierten Simsala schlägst Du Agathas gesammelte Pokémon locker in die Flucht



Nr.	94
Pokémon	Gengar
Level	56
Element	Geist, Gift



Nr.	42
Pokémon	Golbat
Level	56
Element	Gift, Flug



Nr.	93
Pokémon	Alpollo
Level	55
Element	Geist, Gift



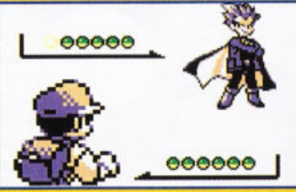
Nr.	24
Pokémon	Arbok
Level	58
Element	Gift



Nr.	94
Pokémon	Gengar
Level	60
Element	Geist, Gift

Siegfried

Siegfried ist der Anführer der Top-Vier: Er trumpft mit den mächtigen Drachen-Pokémon auf, die nur auf Eisattacken empfindlich reagieren. Falls Du die Blizzard-Fähigkeit (TM14) von der Zinnoberinsel noch keinen Wasser-Pokémon gelehrt hast, solltest Du es vor dem Duell erledigen. Besonders gefährlich ist Siegfrieds Dragoran, der mit dem Hyperzahn Deine Pokémon vertreibt.


Siegfried hat eine ganz besondere Vorliebe: Er trainiert Drachen-Pokémon!



Nr.	130
Pokémon	Garados
Level	58
Element	Wasser, Flug



Nr.	148
Pokémon	Dragonir
Level	56
Element	Drachen



Nr.	148
Pokémon	Dragonir
Level	56
Element	Drachen



Nr.	142
Pokémon	Aerodactyl
Level	60
Element	Gestein, Flug



Nr.	149
Pokémon	Dragoran
Level	62
Element	Drachen, Flug

Gary

Das letzte Trainer-Duell bestreitest Du gegen Deinen Rivalen Gary. Er hat Dir den Titel des besten Pokémon-Trainers vor der Nase weggeschnappt. Gary führt sechs Pokémon in den Kampf: Die ersten drei (Tauboss, Simsala und Rihorn) sind immer gleich. Die drei übrigen wechseln, je nachdem, welches Pokémon Gary zu Spielbeginn gewählt hat.

Gary hält sich nicht an ein Element, sondern besitzt eine bunte Mischung von Monstern. (Beim Kampf gegen seine Schützlinge hilft Dir die Element-Kampftabelle in SCREENFUN 1/2000).


Nach dem Sieg über Gary folgt zwar ein Abspann, das Spiel ist jedoch nicht zu Ende: Such das Gen-Pokémon Mewtu!



Nr.	18
Pokémon	Tauboss
Level	61
Element	Normal, Flug



Nr.	65
Pokémon	Simsala
Level	59
Element	Psycho



Nr.	111
Pokémon	Rihorn
Level	61
Element	Boden, Gestein

Gary wählte zu Spielbeginn Glumanda...

Nr.	103
Pokémon	Kokowei
Level	61
Element	Pflanze, Psycho



Nr.	130
Pokémon	Garados
Level	63
Element	Wasser, Flug

Nr.	06
Pokémon	Glurak
Level	65
Element	Feuer, Flug

Gary wählte zu Spielbeginn Bisasam...

Nr.	130
Pokémon	Garados
Level	61
Element	Wasser, Flug

Nr.	59
Pokémon	Arkani
Level	63
Element	Feuer



Nr.	03
Pokémon	Bisaflor
Level	65
Element	Pflanze, Gift

Gary wählte zu Spielbeginn Schiggy...



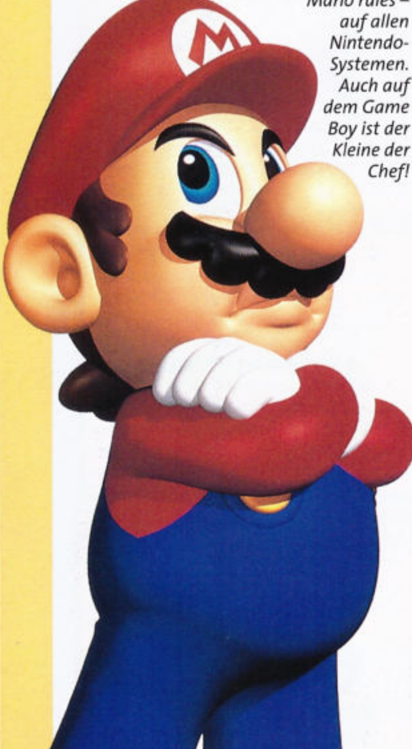
Nr.	59
Pokémon	Arkani
Level	61
Element	Feuer



Nr.	103
Pokémon	Kokowei
Level	63
Element	Pflanze, Psycho



Nr.	09
Pokémon	Turtok
Level	65
Element	Wasser



Mario rules – auf allen Nintendo-Systemen. Auch auf dem Game Boy ist der Kleine der Chef!

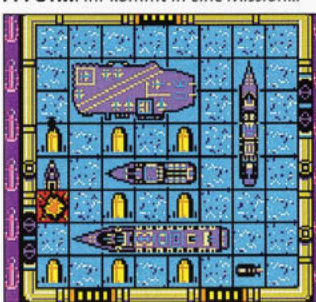
Inhalt

Battleship

Passcodes

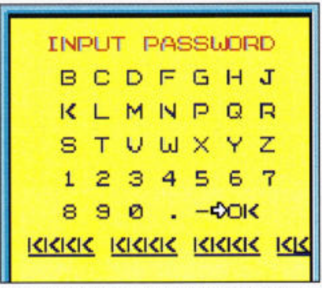
Mission 2: **QYBGTK**	Mission 26: **BCSQBV**
Mission 3: **QWJGTM**	Mission 27: **BDVQJQ**
Mission 4: **GKPQZP**	Mission 28: **YYFGPK**
Mission 5: **QRKGTD**	Mission 29: **BJRQZN**
Mission 6: **QPDGYM**	Mission 30: **TRGGTD**
Mission 7: **QQLGTD**	Mission 31: **JDNQJQ**
Mission 8: **QXFGTL**	Mission 32: **TXBGTL**
Mission 9: **QNMGTK**	Mission 33: **ZKTQKP**
Mission 10: **NPGGYM**	Mission 34: **ZHPQCW**
Mission 11: **NXHGTL**	Mission 35: **JCXQJV**
Mission 12: **NQBGYD**	Mission 36: **TVDGTL**
Mission 13: **NQZGPD**	Mission 37: **TTLGPB**
Mission 14: **NNCGYK**	Mission 38: **JZWQKX**
Mission 15: **HJXQCN**	Mission 39: **JMRQCQ**
Mission 16: **NYDGTK**	Mission 40: **PXGGTL**
Mission 17: **NWLGTM**	Mission 41: **CHNQBW**
Mission 18: **NTFGTB**	Mission 42: **CGYQJS**
Mission 19: **NRMGTD**	Mission 43: **CDTQZQ**
Mission 20: **BBQQBP**	Mission 44: **CBPQBP**
Mission 21: **YPHGTM**	Mission 45: **CMXQCQ**
Mission 22: **YRBGTD**	Mission 46: **CKSQJP**
Mission 23: **YRZGXD**	Mission 47: **CLVQZV**
Mission 24: **YQCGTD**	Mission 48: **PPFGYM**
Mission 25: **YSKGPC**	Ending: **PQMGTD**

PPFGYM: *Ihr kommt in eine Mission...*



...in der die Badewanne schon so mit Schiffen zugestellt ist, dass es schwierig wird, nicht zu treffen (22 von 64 Feldern sind besetzt – Ihr habt also bei jedem Schuss eine Trefferquote von 34 Prozent)!

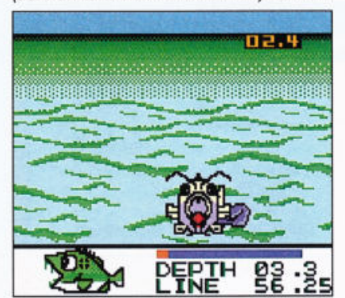
Black Bass Lure Fishing



*Gebt Ihr für jeden Buchstaben ein **K** ein...*



...so könnt Ihr Euch nach Wahl eines (der nun zahlreich vorhandenen) Köders...



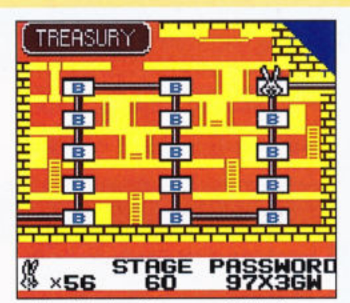
...auf spannende Kämpfe mit den häufig beißenden Fischen gefasst machen!

Bugs Bunny's Crazy Castle 3

Passcodes

Level 5: **SXBX47**	Level 16: **GLBVG7**	Level 28: **92B249**
Level 6: **XCB84R**	Level 17: **QLBVGW**	Level 31: **ZSBLPN**
Level 7: **CTB84R**	Level 18: **?5BVGW**	Level 36: **YXP?BH**
Level 8: **TTB8GR**	Level 19: **MDBX4K**	Level 41: **11PPBV**
Level 9: **1TBX4J**	Level 20: **30B84K**	Level 46: **8QPPBJ**
Level 10: **L1BXGW**	Level 21: **N0B8BB**	Level 51: **M?PWPH**
Level 11: **51BV42**	Level 24: **HGB24V**	Level 56: **HSP?FD**
Level 12: **0LBVGN**	Level 25: **7MBXGZ**	Level 60: **97X3GW**
Level 14: **81BV47**	Level 26: **W3B8G6**	
Level 15: **45B2G7**	Level 27: **JNBX4K**	

***97X3GW**: Der Code für Level 60...*



...bringt Euch mit ganzen 56 (!) Leben bis ans Ende der Schatzkammer...



...in der es neben den Reichtümern allerdings auch jede Menge Widersacher gibt!

Bust-A-Move 4



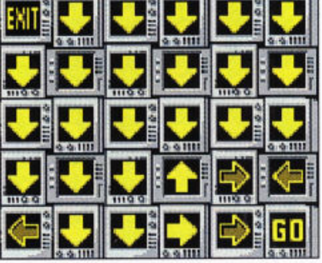
Für die versteckten Levels drückt Ihr Ⓐ ← → ← Ⓐ, sobald die Schrift „PRESS START" auf dem Titelbild erscheint

Als Bestätigung für die richtige Eingabe erscheint unten rechts eine rote Figur



Später im Spiel sind dann die Geheimlevels zum Zocken freigegeben

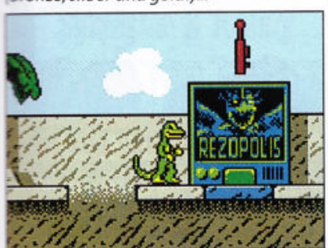
Gex: Enter the Gecko



Der hier gezeigte Mega-Passcode...



...verschafft Euch alle Fernbedienungen (bronze, silber und gold!)...



...und damit den Zutritt zu normalerweise versperrten Spielzonen

Lucky Luke



Passcode für den Level **Zug**



Passcode für den Level **Büffelherde**



Passcode für den Level **Cheyenne-Gebirge**



Im munter scrollenden Zug-Level...



...werfen verwerfliche Burschen mit bombastischen Bomben auf den rasenden Reiter – hüaah, Jolly Jumper!

Men In Black

Passcodes & Cheats

Passcodes

Level 2: **2710**	Level 4: **0309**	Level 6: **3107**
Level 3: **1807**	Level 5: **2705**	

Cheats

Levelsprung (in der Spielpause mit SELECT aktivieren):
2409

Agent kann fliegen (im Spiel mit SELECT und Richtungstasten):
0601



0601: Der eingegebene Flug-Cheat...



...wird zwar auf dem Display mit einem fetten „ERROR“ (also Fehler) bestätigt...



...er funktioniert aber trotzdem: Haltet SELECT gedrückt und fliegt mit den Richtungstasten über den Köpfen der Aliens

Montezuma's Return!

Das Game-Boy-Color-Remake dieses knochenharten Hüpfspiel-Klassikers ist noch genau so schwer geblieben, und frustrierte Spieler summen andächtig: „Danke für diese guten Passcodes, danke für jeden neuen Cheat...“.

Cheats & Passcode

Unendlich viele Leben:
ELEPHANT

Alle Türen aufgeschlossen:
SUNSHINE

Das Spiel kurz vor dem letzten Boss beginnen:
6JYBSPPJ





Im Password-Menü werden die Cheats eingegeben, zum Beispiel **ELEPHANT**...



...ab jetzt können beliebig viele Indiana-Jones-Verschnitte in den Tod rutschen, das Leben geht trotzdem weiter!



SUNSHINE: Verschlossene Türen? Ach, Pipifax, Anfängerkram, ist mir doch egal!

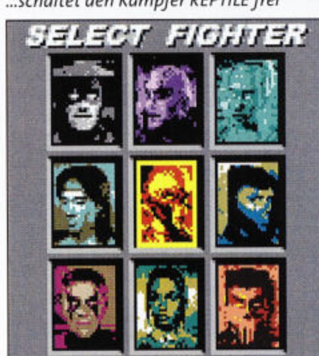
Mortal Kombat 4



Der gezeigte „KOMBAT CODE“...



...schaltet den Kämpfer REPTILE frei



Ihr findet Reptile in der Mitte der Auswahl...

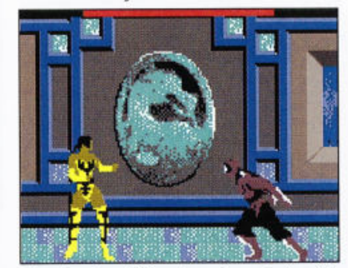


...im Kampf ist er kaum zu schlagen!



Der Vierer-Code führt zu Verwirrung...

...da er den Zufallsmodus einschaltet...



...in dem Euer Kämpfer auf magische Art und Weise alle paar Sekunden gegen einen anderen ausgewechselt wird!

Mulan

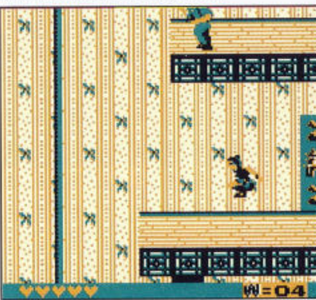
Passcodes

Level 2: **JSFPW**	Level 5: **RVCNJ**
Level 3: **QGHXB**	Level 6: **PGDSH**
Level 4: **TZDML**	

PGDSH: Mit diesem Passcode...



...geht es direkt in die heiße Phase: Mulan (l.) will Chang warnen, aber der glaubt ihr nicht. Deswegen...



...läuft sie in den Palast und versucht, einen Weg aufs Dach zu finden!

NFL Blitz

Geht in den „EXHIBITION“-Modus und gebt dann im **Match-Up-Bild** die aufgeführten Cheat-Kombinationen ein.

Cheats & Passcodes

Cheats im Match-Up-Bild eingeben

Das Spielfeld ist Wüste:
START START Ⓐ Ⓐ →

Nächtliches Spiel:
START START Ⓑ Ⓑ Ⓐ Ⓐ →

Parkplatz:
START START START Ⓑ Ⓑ Ⓐ Ⓐ Ⓐ ↓

Kein Pointer:
START START START
Ⓑ Ⓑ Ⓑ Ⓐ Ⓐ Ⓐ ←

Keine „Fumbles“:
START START START START
Ⓑ Ⓑ Ⓐ Ⓐ Ⓐ ↓

Unsichtbarer Receiver:
START START START START
Ⓑ Ⓑ Ⓑ Ⓐ Ⓐ Ⓐ ↑

Unbegrenzt Turbo:
START START START START START
Ⓑ Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ ↑

Seltsame Farben:
START START START START START
Ⓑ Ⓑ Ⓑ Ⓑ Ⓑ Ⓐ ↑

Start in der Nachspielzeit:
Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ ↑

Passcodes

„Emerysville Eclipse“-Team:
00606744

„Midway Blitzers“-Team:
06267545



Geht in den „EXHIBITION“-Modus...



...und schaltet die verschiedenen Cheats mit den im Kasten aufgeführten Tasten ein (die Symbole in den drei Feldern verändern sich dabei dementsprechend)

Text: Andreas von Lepel



START START Ⓑ Ⓑ Ⓐ Ⓐ →: *Die richtige Eingabe wird mit dem Namen des Cheats belohnt. Im „NIGHT GAME"...*



...ist vom Spielfeld nichts mehr zu sehen!



START START Ⓐ Ⓐ →: *Und wenn Eure Jungs mal versagen sollten, dann schickt Ihr sie einfach zur Strafe in die Wüste*

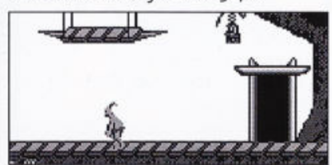
Oddworld Adventures

Passcodes

Level 2-0: **JCBCM**	Level 2-4: **JTCCJ**	Level 3-1: **TBKCL**
Level 2-1: **JMBCC**	Level 2-5: **STCCS**	Level 3-2: **TBTCB**
Level 2-2: **JMCCB**	Level 2-6: **SBCCT**	Level 3-3: **TBTDC**
Level 2-3: **JPCCD**	Level 2-7: **TBFCQ**	Level 3-4: **TBTGF**

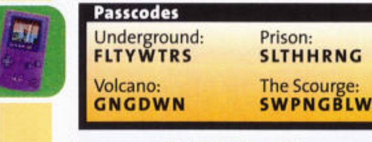
TBTGF

***TBTGF**: Der Code für Level 3-4...*



...bringt den armen Abe in einen ziemlich heftigen Level, in dem mal wieder alle etwas gegen ihn haben!

Pitfall: Beyond The Jungle



Passcodes

Underground: **FLTYWTRS**	Prison: **SLTHHRNG**
Volcano: **GNGDWN**	The Scourge: **SWPNGBLW**



Mit dem ursprünglichen Jump&Run-Klassiker der Atari-VCS-Konsole...



***SWPNGBLW**: ...haben die neuen Levels nicht mehr viel zu tun. Zwar springt und schwingt Ihr Euch wie früher umher...*



...doch die oberbösen Endgegner sind ein Zeichen der neueren Videospielzeit



Passt also doppelt gut auf. Ein falscher Schritt – und Ihr seid ebenfalls Geschichte!

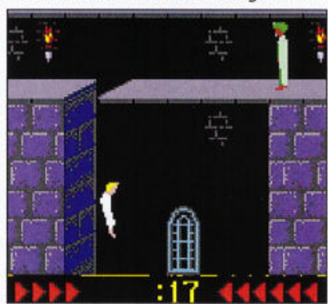
Prince of Persia

Passcodes

Level 2: **06769075**	Level 9: **68813685**
Level 3: **28611065**	Level 10: **01414654**
Level 4: **92117015**	Level 11: **32710744**
Level 5: **87019105**	Level 12: **26614774**
Level 6: **46308135**	Final Battle: **98119464**
Level 8: **70914195**	Happy End: **89012414**



Der mächtige und schurkische Großwesir Jaffar hat es auf die – natürlich – bildhübsche Tochter des Sultans abgesehen...



...der Euer Prinz charmant sofort zu Hilfe eilt. Sollte es dabei Probleme geben...



*...zaubert sich der edle Recke besser gleich an den Schluss der Strecke (**89012414**)!*

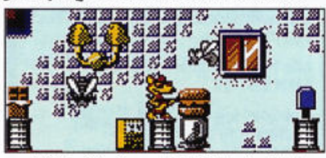
Reservoir Rat

Passcodes

Level 3: **B5?B2CVKLL**	Level 22: **B-63SCWT4V**
Level 4: **41V?TWSKB-**	Level 23: **BDZL6BMM2G**
Level 5: **5LTRCX2LF7**	Level 24: **51T1FYKK5?**
Level 6: **VDLNYBGF82**	Level 26: **CPJ7LD5K7B**
Level 7: **CLGVQDVPC8**	Level 27: **VN-1PB9QQS**
Level 8: **5J9MFXSTCF**	Level 28: **WD71TDRKRN**
Level 10: **4YR73WJRS3**	Level 29: **V6J3RC92N?**
Level 11: **M5HQBYXGH9**	Level 30: **VJCM1B?C?S**
Level 12: **L5KTDWXP49**	Level 31: **5?TSTYQSTY**
Level 13: **B5RQSCVLX8**	Level 32: **L61K4WBGXW**
Level 14: **VNBHCBZRJS**	Level 33: **LP4B8VBCVC**
Level 15: **M8DN6Y6--1**	Level 34: **5YWNWYZLC3**
Level 16: **W?F?HF8K-2**	Level 35: **B1G3BC6FV8**
Level 17: **VT55CB1CDN**	Level 37: **BTY5NBNP8G**
Level 18: **W-T6RF1QC2**	Level 38: **WLGX9DJFTD**
Level 19: **C3KF4FCMW8**	Level 39: **C?4P8FNH7Z**
Level 20: **M6PKNY7L-1**	Level 40: **5T1B7XQKKP**
Level 21: **525M7YKNF7**	

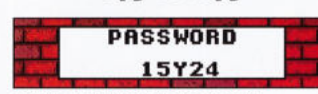


***5T1B7XQKKP**: Mit diesem Passcode...*



...schlägt sich die coolste Ratte der Unterwelt mit jeder Küchenfliege in Level 40!

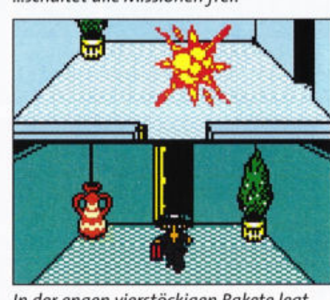
Spy vs. Spy



***15Y24**: Der Super-Agentencode...*



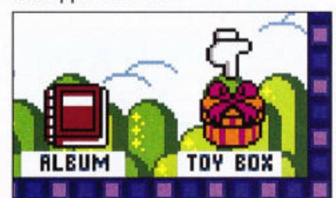
...schaltet alle Missionen frei!



In der engen vierstöckigen Rakete legt der schwarze Spion eine Unmenge von Bomben (ob das an diesem Ort so klug ist? – egal, der weiße Spion ist weg!)

Super Mario Brothers DX

Die Neuauflage des NES-Klassikers ist nicht nur ein Fest für Nostalgiker, auch Neueinsteiger werden die Klempnerbrüder lieben. Damit die Begegnung aber nicht zu schwer ausfällt, wird hier verraten, wie Ihr die Anzahl der Leben verdoppeln könnt.



Öffnet die Kiste mit den Spielsachen...



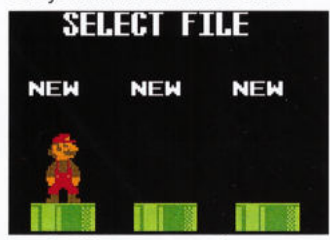
...und wählt das „Fortune Telling". Deckt dann so lange Spielkarten auf...



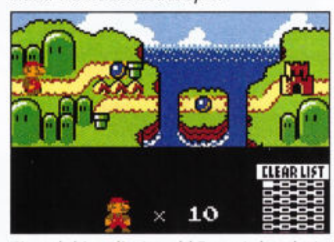
...bis Ihr irgendwann diese Karte hier mit dem „Sup"-Symbol bekommt!



Geht jetzt in den ORIGINAL-Modus...



...und wählt ein neues Spiel



Simsalabim, die Anzahl Eurer Leben hat sich in der Tat auf ganze 10 verdoppelt!

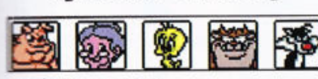


Und noch ein Trick: Wenn Ihr auf der Karte die Taste SELECT drückt, schaltet Ihr auf Marios Bruder Luigi um...

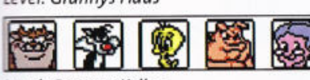


...der sich natürlich auch freut, ab und zu ein paar Monster plätten zu dürfen!

Sylvester & Tweety



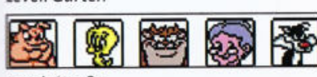
Level: Grannys Haus



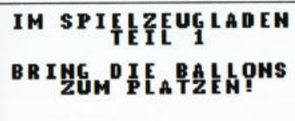
Level: Grannys Keller



Level: Garten



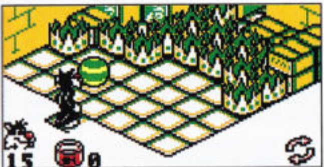
Level: Straße



IM SPIELZEUGLADEN
TEIL 1
BRING DIE BALLONS
ZUM PLATZEN!



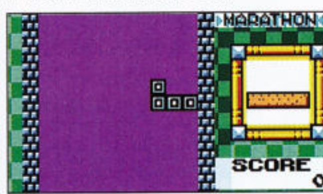
Im Level „Im Spielzeugladen“...



...muss Sylvester alle grüngelb gestreiften Ballons zerstören – hehehe, was für eine schöne und kreative Aufgabe!

Tetris DX

Wer sagt, dass die Steine in „Tetris“ immer fallen müssen? Versucht mal Folgendes: Lenkt einen beliebigen Stein (außer der Stange oder dem Quadrat) gegen eine Wand, haltet die Richtungstaste weiter gedrückt, und drückt nun schnell hintereinander immer wieder Ⓐ oder Ⓑ (je nach Stein) – und schon wandert dieser nach oben!



Lenkt einen herabfallenden Stein gegen eine Wand, bleibt anschließend weiter auf der Richtungstaste...



...und schickt den Stein dann durch schnelles Drücken auf Ⓐ oder Ⓑ nach oben!

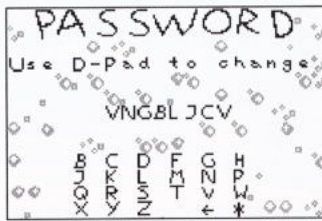
The Rugrats Movie

Passcodes

Train Crash: **BVBYFJND**	Dark Woods: **VNGBLJCV**
Hospital: **TQMMY_QK**	Ancient Ruin: **LJTBWQQD**
Light Woods: **RJDBCVRT**	Reptar: **BJGSMVSH**



Die kleinen Teppichratten treiben es sowohl in Farbe (Game Boy Color)...



...als auch in Schwarzweiß ganz schön bunt! Mit dem gezeigten Passwort...

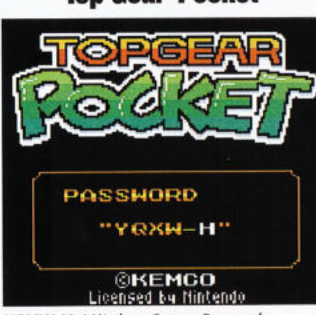


...schleicht Ihr in den dunklen Wald...



...und erlebt viele kleine Abenteuer (die auch auf dem Super Game Boy keinen schlechten Eindruck machen)

Top Gear Pocket



YQXW-H: Mit dem Super-Passcode...



...werden sieben neue Autos freigeschaltet. Der „Type-LD“ ist die beste Wahl für enge Freunde der Beschleunigung



Zusätzlich zu den drei Kursen, die von Anfang an frei wählbar sind, findet Ihr jetzt die schon mit einem Goldpokal abgeschlossenen Strecken „Savannah“, die „Night Town“ und die alten „Ruin(en)“



Auf dem Kurs „Snow Land“ dagegen müsst Ihr Euch erst noch beweisen...



...was bei den eisigen Straßen und vielen Bodenunebenheiten nicht leicht wird!

V-Rally Championship Edition



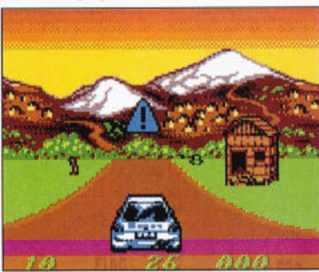
FAST: Der genannte Passcode FAST...



...schaltet die drei Strecken des „NORMAL“ schweren Arcade-Modus frei



FOOD: Profis fahren auf „SCHWER“...



...und bewundern einen malerischen Sonnenuntergang in Indonesien – ohne den Blick von der Straße zu nehmen!

WWF Attitude

Passcodes

Stone Cold Steve Austin	
1 Sieg: **CBFPCQJC**	9 Siege: **MLPFMGSM**
3 Siege: **FDCMFSGF**	12 Siege: **NPLBNKAN**
6 Siege: **QRSJQCPQ**	15 Siege: **KSHRKNBK**
The Rock	
3 Siege: **JKHPFRFJ**	12 Siege: **MLNGQDQM**
6 Siege: **FDBSJLJF**	15 Siege: **NPMKTCTN**
9 Siege: **QRTCMKMQ**	18 Siege: **KSGNDQDK**
Kane	
4 Siege: **FHDHCLCC**	12 Siege: **PRNRMBMM**
6 Siege: **CKBKFNFF**	15 Siege: **LSMSNFNN**
9 Siege: **SLTLQHQQ**	18 Siege: **HPGFKSKK**
Sable	
3 Siege: **TDKNSGJK**	9 Siege: **JPSFKRTS**
5 Siege: **MGCQLDBC**	11 Siege: **FSPJDLNP**
8 Siege: **GMQCHTRQ**	13 Siege: **RLHLQJGH**
The Undertaker	
3 Siege: **QJHRFTKJ**	12 Siege: **FMNDQBLM**
6 Siege: **MFBLJNDF**	15 Siege: **BNMCTFPN**
9 Siege: **JQTKMHRQ**	18 Siege: **RTGQDSJK**

RTGQDSJK

RTGQDSJK: Ob sich der Undertaker selbst so einen Passcode merken könnte...



...trauen wir uns nach seinen 18 Siegen nicht besonders laut zu fragen!

DONKEY KONG 64

Schon zum vierten Mal versucht der Übeltäter King K. Rool, sich den Bananenschatz der Kongs zu krallen

Wo kriege ich die Rare-Münze? Was bringen mir die Bananen-Feen? Was muss ich für den perfekten Abspann alles tun? Die allerletzten Geheimnisse werden hier gnadenlos gelüftet!

Der perfekte Abspann

Um „Donkey Kong 64" komplett durchzuspielen, reicht es nicht aus, King K. Rool in die schuppigen Knie zu zwingen. Wer den perfekten Abspann sehen möchte, muss auch noch folgende Aufgaben erfüllen:

- Alle 201 Goldenen Bananen einsammeln. Die letzte, ganz spezielle Goldene Banane erhältst Du erst, wenn Du alle flüchtigen 20 Bananen-Feen fotografiert hast und anschließend mit Tiny der Königin einen Besuch abstattest.
- Alle Bananen-Medaillen erbeuten. Diese Auszeichnung erhält ein Charakter, wenn er innerhalb eines Levels jeweils 75 Südfrüchte einsammelt.
- Alle Kronen erbeuten. Dieser Schatz winkt nach dem erfolgreichem Abschluss einer Kampfarena.
- Die 20 verstreuten Blaupausen müssen sich ebenfalls auf Deinem Konto befinden.
- Alle Endgegner besiegen und mit den erbeuteten Schlüsseln den eingesperrten K. Lumsy befreien.
- Die Nintendo-Münze erspielen, indem Du den original „Donkey Kong"-Automaten (es lebe die Nostalgie) zweimal durchspielst. Den Automaten findest Du im dritten Level „Fabrik Fatal".
- Die Rare-Münze einheimsen. Dieses begehrte Geldstück lässt Cranky erst springen, wenn Du beim Bonus-Spiel „Jet Pac" mindestens 5000 Punkte erzielst.

Gute Laune im DK-Land: Sind die Bananen gerettet, das Böse besiegt – dann wird gefeiert!

Mysterien

Wer sich die Mühe macht und voller Fleiß Bananen-Feen fotografiert, der schaltet einige interessante Boni frei...

2 Bananen-Feen: DK Theater

Lehn Dich entspannt zurück und genieße den Vorspann, den Abspann und sämtliche Zwischensequenzen – allerdings bekommst Du immer nur so viel zu sehen, wie Du Dir im bisherigen Spielverlauf freigespielt hast.



6 Bananen-Feen: DK Bonus

Zwei weitere (also insgesamt vier) Mini-Spiele laden zum Zocken ein. Rambi und Enguarde haben hier ihren großen Auftritt – aber auch auf diese Spiele musst Du im Abenteuer schon getroffen sein.



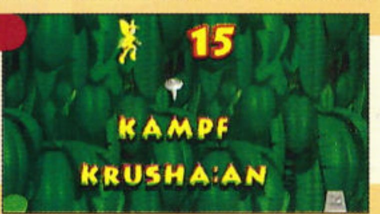
10 Bananen-Feen: Boss Gegner

Du kriegst also einfach nicht genug vom Kämpfen? Nun gut, auch dafür ist gesorgt: Wer sich noch einmal gegen die Endgegner bewähren möchte, erhält in dieser Option die Gelegenheit dazu.



15 Bananen-Feen: Krusha

Krusha ist ein aggressiver Kremling mit einem neuartigen Orangenwerfer. Sobald 15 der gesuchten Bananen-Feen abgelichtet wurden, mischt dieser Schurke im Multi-Kong-Modus kräftig mit.



20 Bananen-Feen: Cheats

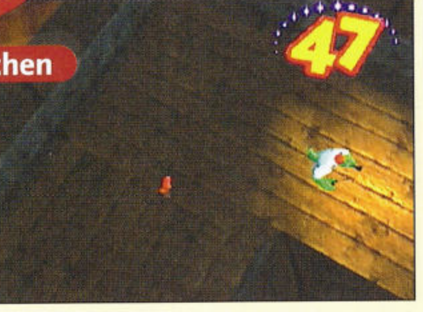
Welche Wünsche stehen jetzt noch offen? Ganz genau: unbegrenzte Orangengranaten oder Kristallkokosnüsse wären gar nicht schlecht. Dank dieses Cheat-Menüs sind solche Wünsche kein Problem!



Bonus-Spiele

Wankende Wachen

Sammle sämtliche Münzen innerhalb der Zeit und erreiche anschließend die Ziellinie. Gemeinerweise patrouillieren Wachen. Sie entdecken Dich aber nur dann, wenn Du ihre Lichtpegel berührst.



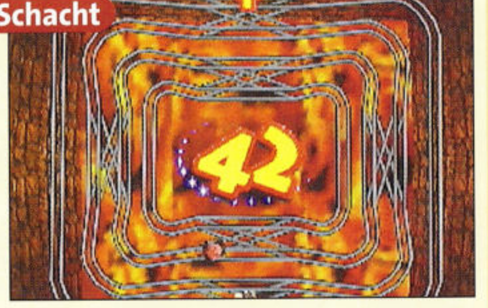


Schnelle Schwünge

Mit gezielten Schwüngen sammelst Du alle Münzen innerhalb der vorgegebenen Zeit ein. Leg Dir am besten eine bestimmte Reihenfolge zurecht, damit Du nicht in Zeitnot gerätst.

Schicht im Schacht

Versuch, die Lore geschickt an den entgegenkommenden Gegnern vorbeizumanövrieren. Tipp am Rande: Bei zwei Gegnern musst Du die beiden Loren auf dasselbe Gleis schicken.





Schein und Sein

Ballern, bis die Rohre glühen! Mit scharfen Schüssen gilt es, einen wendigen Klap Trap in einem dunklen Holzfass mehrfach zu treffen – halte das Licht immer etwas vor dem Opfer.

Kröten Karussell

Schlangen jonglieren bei diesem Spiel mit Schildkröten. Damit die armen Panzertiere nicht runterfallen, müssen die Schlangen durch einen Schuss aus Deiner Melonenkanone wiederholt von neuem angestachelt werden.



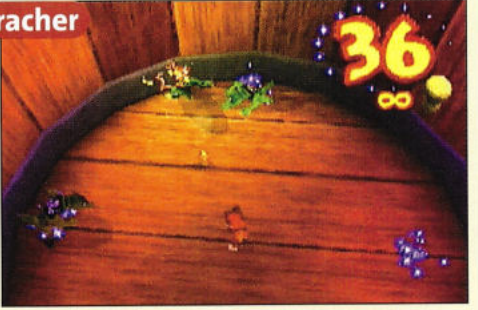


Kremling Krash

Noch ein simples Ballerspiel: Die Kremlings tauchen zwar nur kurz aus ihren Fässern auf. Dennoch reicht die Zeit meist aus, um sie mit einer Melone schnell wieder zur Räson zu bringen.

Kremling Kracher

Umzingelt! Aus allen Ecken tauchen plötzlich Kremlings auf. Nur mit reaktionsschnellen Schüssen lassen sich die Krokodile aufhalten, ehe sie Deinem Affenhelden ans Fell gehen.





Fliehende Fliegen

Den Fliegen geht es mit einer Riesenklatsche an den Kragen. Das Zielen erfordert aber Übung, da die Fliegenklatsche mit einer kleinen Verzögerung zuschlägt, während der die Brummer fliehen.

Bananen Bandit

Das einfachste der Mini-Spiele: Alle vier Walzen des Einarmigen Banditen müssen das Bananensymbol anzeigen. Mit Hilfe der Ⓐ-Taste stoppst Du die Walzen nacheinander – Jackpot!





Bananen Ballerei

Gute Reaktionen sind notwendig, um die Banane zu treffen. Der Raum ist nämlich nur für kurze Zeit hell erleuchtet, und die Frucht taucht immer wieder an einer anderen Stelle auf. Erwischst Du aus Versehen einen Primaten, wirst Du natürlich bestraft.

Text: Ulf Schneider

Bonus-Spiele

Pool Panik

Zugegeben, es ist wirklich eine sehr ruhige Hand erforderlich, wenn man unter Wasser innerhalb des Zeitlimits sämtliche roten Münzen einsammeln will. Doch Übung macht den Meister...

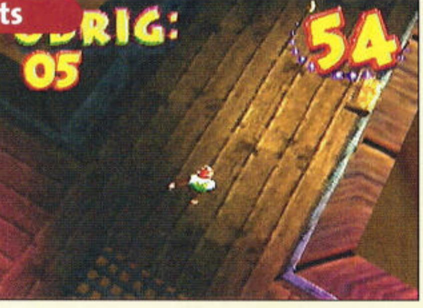


Biber Butzemann

Bei diesem sehr witzigen Spiel schlüpfst Du in die Rolle eines Schäferhunds. Treibe mit dem Klap-Trap-Krokodil eine bestimmte Anzahl von Bibern in das Loch, und schon ertönt die Siegerglocke.

Alles oder Nichts

Eine leichtere Version von „Wankende Wachen“, doch mit einem gravierenden Unterschied: Hier streunen keinerlei Wachen herum. Dafür ist das Labyrinth etwas verzwickter geraten – doch nichts, was einen Affen überfordert.



Funkelnde Feen

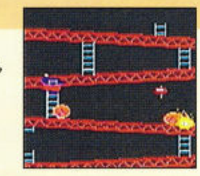
Gierige Klap Traps wollen die vorbeischwirrenden Bananen-Feen verspeisen. Mit einem rechtzeitigen Treffer aus der Melonenkanone setzt Du die Krokos aber für kurze Zeit außer Gefecht.

Donkey Kong

1981 feierte Super Mario im Automaten „Donkey Kong“ sein Videospiel-Debüt. Den Original-Automaten kannst Du im obersten Stock des Levels „Fabrik Fatal“ so oft spielen, wie Du Lust hast. Nach dem ersten Durchspielen erhältst Du eine Goldene Banane. Gelingt es Dir, Super Mario ein weiteres Mal durch alle vier Levels zu bugsieren, winkt die begehrte Nintendo-Münze. Hast Du mindestens sechs Bananen-Feen fotografiert, darfst Du Donkey Kong auch direkt anwählen.

1. Level

Verliere am besten keine Zeit und lauf, so schnell es geht, zur obersten Leiter. Nimm dabei keinen Hammer auf! Beachte: Wenn Du auf einer Treppe die linke Hand so positionierst, dass sie auf dem Träger liegt, rollen keine Fässer mehr auf Dich herunter (siehe Bild rechts).



2. Level

Der zweite Abschnitt ist sehr leicht. Du musst nur auf die Flamme in der Mitte achten, wenn Du Mario nach oben dirigierst. Spring erst auf ein Fließband, wenn es nicht in Deine Richtung läuft. Ansonsten kann Dir in diesem Level nicht viel passieren.



3. Level

Gutes Timing ist wichtig. Vor allem ganz oben, kurz vor der letzten Leiter, wird es brenzlig. Bewege Mario am besten zu der Stelle, wo die Sprungfeder die höchste Sprunghöhe erreicht. Sobald die Feder vor Dir aufspringt, musst Du die Beine in die Hand nehmen und loslaufen.



4. Level

Schluss-Spurt! Lauf mit Mario über alle acht Verbindungsnieten, um das Gerüst zum Einsturz zu bringen. Nimm Dich dabei stets vor den Flammen in Acht! Notfalls kannst Du auch den Hammer in die Hand nehmen, um die feurigen Plagegeister zu beseitigen.




„Donkey Kong“: In späteren Spielen verwandelt sich der böse Bube in einen artigen Affen

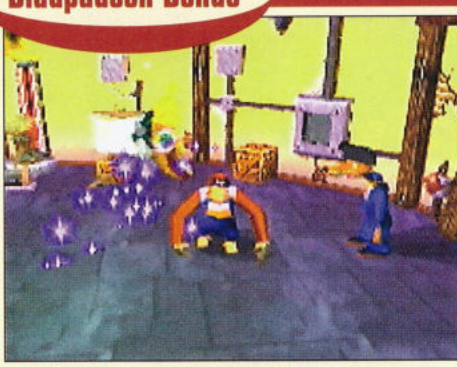
Jet Pac



Diesen Rare-Klassiker aus dem Jahre 1983 darfst Du erst dann bei Cranky spielen, wenn der Affengreis Dir sämtliche Zaubertränke verabreicht hat und sich mindestens 15 Bananen-Medaillen auf Deinem Konto befinden.

Sobald Du beim Spiel 5000 Punkte erzielst, gibt Dir Cranky die seltene Rare-Münze. Danach kannst Du „Jet Pac" im Mysterien-Modus spielen, vorausgesetzt, Du hast mindestens sechs Bananen-Feen in Deinem Fotoalbum. Zum Spiel: Ein wendiger Astronaut mit Raketenrucksack baut Stück für Stück ein Raumschiff zusammen und füllt den Space Shuttle anschließend mit Treibstoff auf. Um möglichst schnell die notwendigen 5000 Punkte zu erzielen, solltest Du Dich auf den Raketenbau und die Bonusgegenstände konzentrieren. Und noch etwas: Es ist Dauerfeuer angesagt!

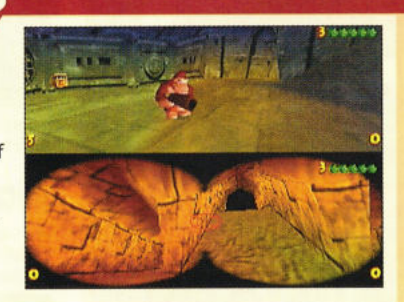
Blaupausen-Bonus



Hast Du sämtliche 40 Blaupausen bei Snide abgeliefert? Dann solltest Du den schlauen Techniker ruhig noch mal besuchen. Zu Deiner großen und freudigen Überraschung darfst Du von nun an insgesamt acht Bonus-Spiele direkt anwählen.

Multi Kong

Survival



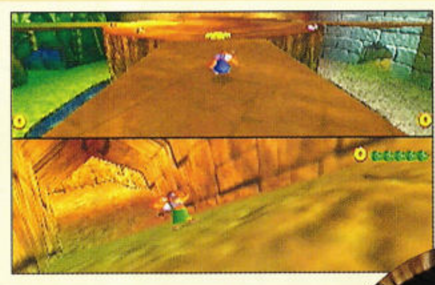
Wie der Name schon sagt: Überleben ist alles! Verschaff Dir strategische Vorteile, indem Du schnell Munition einsammelst und eine möglichst hohe Stelle des Levels erreichst. Von dort aus hast Du eine bessere Übersicht.

Münzmania

Wer zum Schluss die meisten Münzen eingesammelt hat, steht ganz oben auf dem Siegertreppchen.

Die Strategie ist simpel: Sobald Du genug Festgeld auf dem Konto hast, solltest Du Dich aus der Schusslinie bewegen. Um dagegen möglichst schnell zu Reichtum zu kommen, empfiehlt es sich, einen Konkurrenten um seine Münzen zu erleichtern.

Top Score



In dieser Variante geht es besonders wüst zu. Gewonnen hat derjenige, dem es zuerst gelingt, eine bestimmte Anzahl von Kongs aus dem Weg zu räumen. Mit Zielsuchmunition hat man die beste Trefferquote.

Countdown

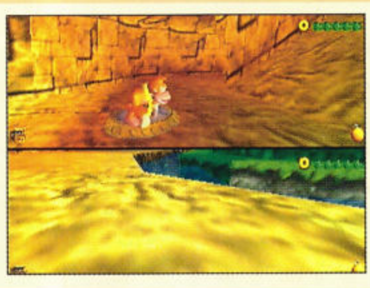
Tempo, Tempo! Innerhalb des Zeitlimits müssen möglichst viele Kontrahenten ausgeschaltet werden. Bleib ständig in Bewegung und benutze die Teleporter, um die gegnerische Affenbande schnell aufzuspüren.

Münzjagd



Alle gegen einen, das Affenleben ist unfair! Im Spielfeld liegt eine DK-Münze herum. Wem das Kunststück gelingt, dieses Geldstück nach Ablauf der Zeit bei sich zu tragen, der hat die Runde für sich entschieden. Tipp: Erst kurz vor Schluss dem Gegner die Münze wieder abknöpfen.

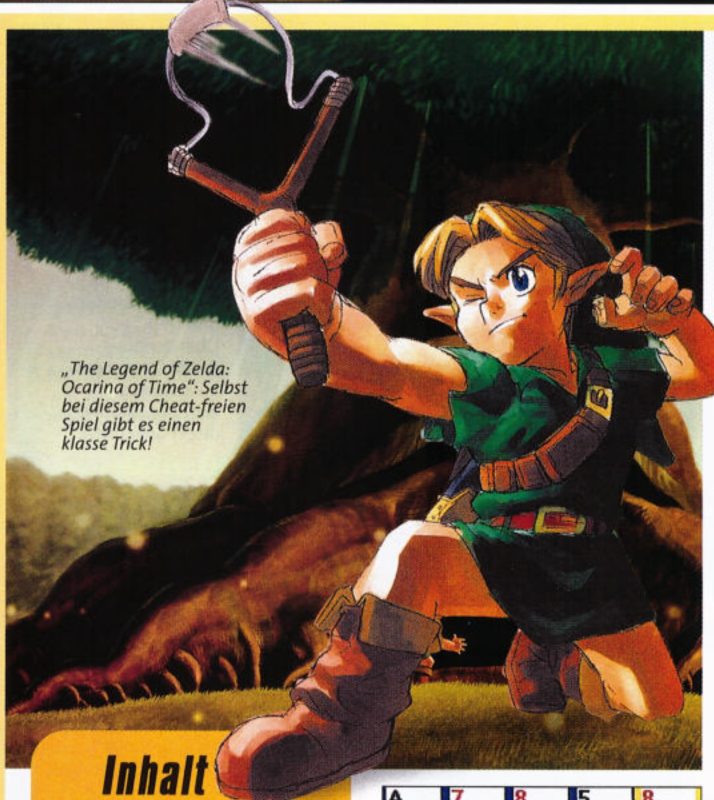
Eroberung



Noch ein Spiel, bei dem die DK-Münze die Hauptrolle spielt. Diesmal muss sie zu einer grauen Platte gebracht werden. Dafür gibt es einen Punkt. Wer die vorgegebene Punktzahl als Erster erreicht, ist der Multi-Kong-König. Präge Dir die Positionen der grauen Platten gut ein!



Laden, zielen, schießen: Wer Donkey Kongs Kokos-Kanone von vorn sieht, hat meistens schon verloren...



„The Legend of Zelda: Ocarina of Time": Selbst bei diesem Cheat-freien Spiel gibt es einen klasse Trick!

Inhalt

Seite

Charlie Blast's Territory

Um diesen Geschicklichkeitstest durchzuzocken, solltet Ihr möglichst gute **Passcode-Karten** in der Hand haben...


4♣ 5♥ 10♣ Q♣ Q♣

Level 2


4♣ 5♥ 10♠ 9♣ 4♣

Level 3


A♣ 7♦ 6♥ 6♠ 2♥

Level 4


6♥ 2♥ A♠ 5♥ 8♥

Level 5


9♦ 10♦ J♦ J♥ Q♥

Level 6


9♦ 10♥ 10♥ 7♦ 5♥

Level 7

A♣ 7♦ 8♦ 5♣ 8♥

Level 8

6♦ 4♥ 9♥ 6♥ Q♣

Level 9

7♦ 10♥ A♥ 9♠ 6♥

Level 10

7♦ 4♠ 9♦ 7♥ Q♥

Level 11

6♦ 4♦ 9♣ 8♣ 4♣

Level 12

2♥ 3♦ 9♦ 3♦ 2♣

Level 14

4♣ 5♥ Q♠ 4♣ 8♣

Level 15

6♦ J♠ 2♥ A♦ 6♥

Level 16

6♥ 2♥ Q♣ 7♠ 3♥

Level 17

6♣ K♥ 10♥ A♣ 3♠

Level 18

2♥ 3♦ 7♥ 6♣ 10♦

Level 19


6♦ J♣ 3♥ 4♣ 8♥

Level 20


A♣ J♠ 3♣ 7♥ 9♥

Level 21


9♥ 6♣ 2♥ 6♠ 2♠

Level 22


2♥ 3♦ 7♣ Q♦ 8♦

Level 23


A♣ 7♦ 6♠ J♣ 4♥

Level 24


A♣ J♣ 3♦ J♥ K♥

Level 25


4♣ 6♥ 8♣ Q♠ A♦

Level 26


2♥ 4♦ 6♦ 4♣ 6♣

Level 27


5♠ 9♠ 10♠ Q♠ 9♣

Level 28


6♦ 4♣ 8♥ A♣ 10♣

Level 29


2♥ 6♠ 8♦ 7♥ 7♦

Level 31


5♠ 9♠ J♠ 10♦ 4♣

Level 32


A♣ J♣ 3♦ J♣ 7♥

Level 33


2♠ 6♠ J♥ 4♥ K♣

Level 34


5♦ 9♥ 2♦ 5♥ K♦

Level 35


A♣ 6♠ 8♠ 2♣ J♠

Level 36


A♠ 5♦ 3♠ J♥ A♠

Level 37


9♦ Q♦ 4♣ 5♣ 3♥

Level 38

Lego Racers

Erstellt im **Bau-Modus** einen neuen Fahrer und gebt danach die Cheats im Führerschein-Menü als Namen ein.

Cheats

Keine Reifen:	Raketen-Autos:
NWHLS	**FLYSKYHGH**



***NWHLS**: Dieser Fahrername...*



...macht den nächsten Boxenstopp zum Reifen wechseln überflüssig!

Micro Machines 64 Turbo

Pausiert ein laufendes Spiel und gebt einen der folgenden Cheats ein. Ein Geräusch bestätigt Euch die Eingabe.

Cheats

Hohe und weite Sprünge:
C◀ → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓

Fahrzeuge in Gegenstände ändern:
↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←

Turbo-Modus:
C◀ C▼ C▶ C◀ C▲
C▼ C▼ C▼ C▼

Langsame Computergegner:
C▶ C▲ C◀ C▼
C▶ C▲ C◀ C▼

Debug-Modus:
C◀ ↑ ↓ ↓ C◀ C▶ C▶ C▲ C▼

Im Debug-Modus funktionieren die folgenden Kombinationen:

Sofortiger Sieg (nicht während der Time-Trials):
Z+C▼

Kamerawinkel ändern:
Haltet während des Spiels Z und drückt ↑, ↓, ← oder →

Kamera zoomen:
Haltet während des Spiels Z und drückt L oder R

Autopilot:
Haltet während des Spiels Z und drückt C◀

Alle Autos zerstören:
⊗+C▲+C▶+C◀

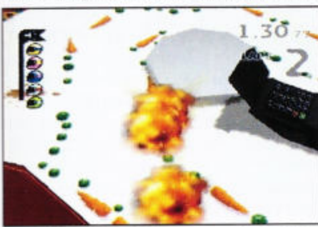



C◀ → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓: Nach der Eingabe des Sprung-Codes in der Spielpause...

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf


...hüpft Ihr über jede Müsli-Packung


Etliche Pazifisten zerstören gerne Panzer...

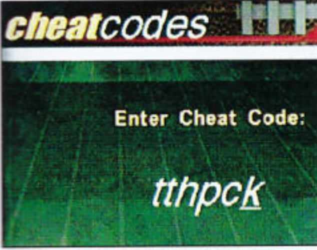

⊗+C▲+C▶+C◀: ...wenn sie sich dabei die Hände nicht schmutzig machen

NFL Quarterback Club 2000

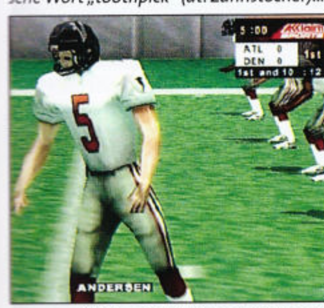
Im **„Enter Cheats"-Menü** gebt Ihr die folgenden Codes ein. Ein Geräusch bestätigt Euch die richtige Eingabe.

Cheats

Großer Football: **bchbll**	Große Münze bei der Wahl: **bgmny**
Flubber-Ball: **flbbr**	Rugby-Modus: **rgby**
Heißer Football: **hsnfr**	Zeitlupen-Modus: **frrstgmp**
Fumbles erhöhen: **bttrfngrs**	Dicke Spieler: **mrshmllw**
Mehr Verletzungen: **hsptl**	Dünne Spieler: **tthpck**



tthpck: Diese Abkürzung für das englische Wort „toothpick" (dt. Zahnstocher)...


...verwandelt Eure Spieler in wahre Hunger-Gestelle auf der Suche nach dem Futtertrog

Rampage 2 Universal Tour

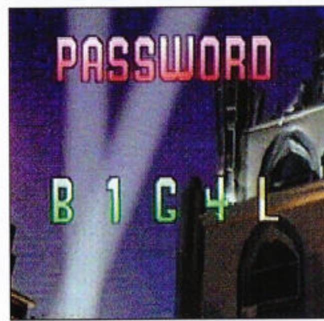
Die folgenden Passwörter schalten die entsprechenden Charaktere frei.

Passcodes

George: **SM14N**	Ralph: **LVPVS**
Lizzie: **S4VRS**	Myukus: **N0T3T**
Verbesserter Alien-Myukus: **B1G4L**	



B1G4L: Dieser harmlose Passcode...



...verwandelt den geheimen Myukus...



...in den noch übleren Alien-Myukus!



Road Rash 64

Drückt im **Hauptmenü** die Tastenfolge [Z] C▶ C▼ C◀ C▶ C▶ [Z] [L], um im gnadenlosen Trash-Modus alle Levels und Strecken freizuschalten.



[Z] C▶ C▼ C◀ C▶ C▶ [Z] [L] und der richtige Platz für die Eingabe des Cheats!


Dank der freien Wahl bestimmt ab jetzt Ihr, mit welchen Gangs Ihr Euch auf was für Strecken prügeln wollt!

Rush 2: Extreme Racing USA

Das geheime Cheat-Menü

Für das geheime Cheat-Menü haltet Ihr im **Konfigurationsbildschirm** ganz einfach die Tasten [L]+[R]+[Z]+C▲+C▼+C◀+C▶ gedrückt. Auf diese Weise erhaltet Ihr einen neuen Punkt namens „LEBEN".

Dort könnt Ihr einen Cheat aktivieren, indem Ihr den Cursor auf einen Optionspunkt bewegt und anschließend den entsprechenden Code aus dem folgenden Kasten eingebt.

Cheats

Masse verändern:
Haltet [L]+[R] gedrückt und betätigt nacheinander die Tasten C▲ C▼ C◀ C▶

Killer-Ratten:
Haltet [L]+[R] gedrückt und betätigt dann nacheinander [Z] [Z] [Z] [Z]

New Yorker Taxis:
Drückt nacheinander die Tasten [R] [L] [Z] C▲ C▼ C▲

Auferstehung:
Haltet [Z]+C◀ gedrückt und betätigt C▶. Haltet anschließend [Z]+C▶ und drückt dann noch auf die Taste C◀

Spieluhr:
Haltet [Z]+C▼ gedrückt und betätigt C▲. Haltet anschließend [Z]+C▲ und drückt dann auch noch den Knopf C▼

Auto-Abbruch:
Drückt schnell nacheinander C▲ C▲ C▲ C▲

Schaden:
Drückt schnell hintereinander auf [R] C▼ [L] [R] C▼ [L]

Unbesiegbarkeit:
Drückt schnell nacheinander auf [L] C▲ [R] [L] C▲ [R]

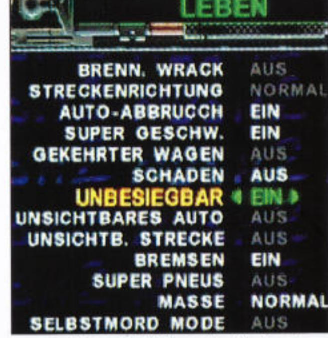
Bremsen:
Haltet C▲+C▶ und drückt dann noch [Z] [Z] [Z]



Für das Cheat-Menü haltet Ihr die Tasten [L]+[R]+[Z]+C▲+C▼+C◀+C▶...



...gedrückt, und es erscheint der neue Menüpunkt mit dem Namen „LEBEN"



Im Menü „LEBEN" könnt Ihr die einzelnen Cheats durch die im Kasten links unten beschriebenen Tastenfolgen aktivieren

Das Bonus-Auto „Rocket" und die zusätzliche Rennstrecke „Midway"



Startet zuerst ein neues Turnier und wählt die Option „Code Eingeben"

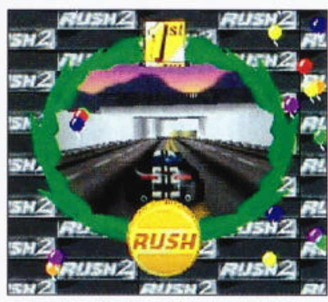


Gebt den schwer zu behaltenden Code **QKKX62B5DP?G18LKG@XWWL** ein



Beendet die laufende Meisterschaft durch Absolvieren des letzten Rennens. Die Platzierung ist dabei völlig egal...





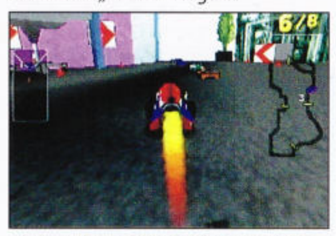
...als Preis für das gewonnene Turnier stehen ab sofort zu Eurer Wahl...



...die „Midway"-Strecke...



...sowie der „Rocket"-Wagen...



...mit seinem schönen Raketenschweif. Drei – zwei – eins – FIRE!

„Extrem" seitenverkehrte Strecken



Bewegt den Cursor in der Streckenauswahl auf die Option „SEITENVERK.". Haltet C◀+C▶+C▲+C▼ gedrückt...



...und betätigt anschließend ← oder →, um die „Extrem"-Option zu aktivieren

Star Wars – Episode I: Racer

Falls die Macht in Euch einmal nicht genügend stark sein sollte (oder die Reaktionsfähigkeit für Tempo 800 nicht ausreicht), dann nehmt den Cheat für die Unbesiegbarkeit dankend an.

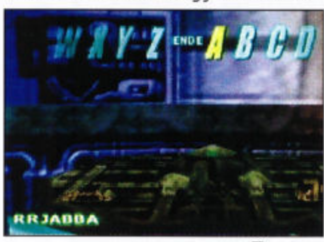
Alle Anderen freuen sich über die gespiegelten Strecken im Mirror-Modus oder zügeln ihre Pods wie Rennpferde mit der 2-Pad-Steuerung. Viel Spaß!

Unbesiegbarkeit

Die Cheat-Eingabe ist ein wenig kompliziert. Darum folgt einfach Schritt für Schritt der bebilderten Anleitung:



Wählt zuerst ein neues Turnier und benutzt einen neuen Eintrag für den Namen



Haltet bei der Namenseingabe [Z] gedrückt und gebt **RRJABBA** ein. Dabei bestätigt Ihr jeden Buchstaben mit [L]. Abschließend wählt Ihr das Ende mit [L] aus. Habt Ihr den Code richtig eingegeben, so erscheint ein grünes OK unten links im Bild zur Bestätigung



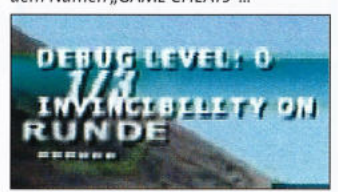
Gebt jetzt einen beliebigen Namen ein (zum Beispiel Euren eigenen), und startet anschließend ein neues Rennen



Pausiert das Rennen im Spiel und drückt dann nacheinander die Tasten ← ↓ ↑ →



Jetzt erscheint eine neue Option mit dem Namen „GAME CHEATS"...



...unter der Ihr Euch nun unbesiegbar machen könnt („INVINCIBILITY"). Verstellt Ihr den „DEBUG LEVEL", werden während des Rennens Zahlen eingeblendet, mit denen allerdings nur die Programmierer etwas anfangen können

Spiegel-Modus

Geht genau wie eben für die Unbesiegbarkeit vor, doch benutzt den Namen **RRTHEBEAST** – und in den „GAME CHEATS" könnt Ihr nun den Spiegel-Modus aktivieren („MIRRORED MODE").



Spiegel-Modus: Ab jetzt werden Rechts- zu Linkskurven. Umdenken ist gefragt!

2-Pad-Steuerung

Steckt einen Controller in Slot 1 und einen weiteren in Slot 3 Eurer N64-Konsole. Wählt ein neues Turnier und benutzt einen neuen Eintrag für Euren Namen. Haltet bei der Namenseingabe [Z] gedrückt und gebt **RRDUAL** ein, dabei bestätigt Ihr jeden Buchstaben mit [L]. Abschließend wählt Ihr Ende mit [L] aus.

Habt Ihr den komplexen Code richtig eingegeben, so erscheint ein grünes OK im unteren linken Bildschirmrand zur Bestätigung. Gebt nun einen beliebigen Namen ein, und startet anschließend ein Rennen Eurer Wahl.

Nun könnt Ihr jedes Triebwerk Eures Pod-Racers individuell mit den Analog-Sticks der zwei Controller steuern und den Turbo-Boost mit [Z] aktivieren!



2-Pad-Steuerung: Der absolute Wahnsinn! Nach kurzer Eingewöhnungszeit zügelt Ihr Eure Triebwerke wie ein paar wild gewordene Rennpferde – und treibt sie dann mit einem kurzen Schub Eurer Daumen zu neuen Höchstleistungen an!

Alle Pods & Strecken, Debug-Menü

Für den Mega-Cheat benötigt Ihr zwei unbenutzte Speicherblöcke, wobei einer davon der vierte sein muss. Wählt nun den anderen freien Slot aus. Haltet bei der Namenseingabe [Z] gedrückt und gebt **RRTANGENT** ein, indem Ihr jeden Buchstaben mit [L] bestätigt. Wählt abschließend „End" und drückt [L] gefolgt von (B).

Benutzt nun den gleichen Speicherstand noch einmal und gebt wie oben beschrieben den Namen **ABACUS** ein, drückt aber abschließend [L] und (A). Es erscheint ein kleines „OK" am unteren linken Bildschirmrand, wenn Ihr alles richtig gemacht habt.

Geht zurück zum Startbildschirm und drückt C▶. Die Schrift „ALL PODS, TRACKS UNLOCKED!!!" erscheint. Startet ein neues Turnier, im vierten Slot wurde ein Speicherstand namens DBG angelegt. Wählt diesen aus. Ihr könnt jetzt alle Strecken und Rennfahrer auswählen, inklusive der Bonus-Charaktere Jinn Reeso und Cy Yunga!

Zusätzlich könnt Ihr, indem Ihr ein laufendes Rennen pausiert und ↑ ← ↓ → drückt, in den daraufhin erscheinenden Cheats-Optionen verschiedene Einstellungen ändern.



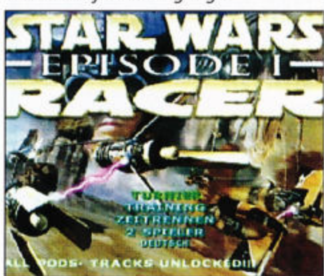
RRTANGENT: Gebt den ersten Spielernamen wie im Text beschrieben ein...



ABACUS: ...den zweiten Namen ebenso



Das freundliche „OK" bestätigt Euch, dass Ihr bis jetzt richtig liegt



Zurück im Startbild drückt Ihr C▶



Nach Start eines neuen Turniers findet Ihr jetzt im vierten Speicherslot den Spielstand DBG – wählt ihn aus



Ab jetzt sind alle Turniere...



...mit all ihren Strecken freigeschaltet



Für weitere Schummeleien drückt Ihr in einer Spielpause die Tasten ↑ ← ↓ →...



...Ihr könnt dann viele Parameter des Spiels (unter anderem Unverwundbarkeit) in dem Debug-Menü verändern

Star Wars: Rogue Squadron

Gebt die Cheats als **Passcodes** ein.

Cheats

Levelauswahl:
DEADDACK

Lukes Gesicht ändern:
HARDROCK

Alle Power-Ups:
TOUGHGUY

Alternativer Radarbildschirm (Höher fliegende Objekte werden ab sofort heller und tiefer fliegende etwas dunkler angezeigt):
RADAR

Musikauswahl:
MAESTRO

TIE-Interceptor:
FARMBOY, dann **TIEDUP**



***DEADDACK**: Ab jetzt könnt Ihr in der Missionsbesprechung alle Levels einschließlich Bonus-Levels auswählen...*



...und Euch somit gleich in den „Kampf um Hoth" stürzen (der gilt übrigens im Vorgänger „Shadows of the Empire" als der schönste Teil des Spiels!)



*Gebt zuerst **FARMBOY** als Passcode ein, um den Millennium Falcon zu aktivieren, und anschließend **TIEDUP**. Im Hangar wählt Ihr nun den Falken aus und drückt dann den Analog-Stick nach oben (A Ⓐ), woraufhin der TIE-Interceptor erscheint...*



...und Ihr endlich einmal auf den Pilotensitz der bösen Macht schlüpfen könnt!

Naboo-Fighter aus „Episode I"

Unglaublich: Schon lange vor dem Start des Films „Star Wars – Episode I" haben die Entwickler den dort gezeigten Naboo-Fighter in „Rogue Squadron" eingebaut – und dann bis nach der Premiere damit hinterm Berg gehalten!

So schaltet Ihr den Fighter frei: Gebt zuerst **„HALIFAX?"** im Passcodes-Bildschirm ein. Ignoriert das Beepen, das bei falscher Passwort-Eingabe ertönt. Wählt dann den Code **„!YNGWIE!"** aus und kümmert Euch auch hier nicht um das Fehler-Signal. Startet abschließend ein neues Spiel, um den Naboo-Fighter auszuwählen (außer bei Missionen für den Snowspeeder).



***HALIFAX?**: Gebt die beiden Codes ein...*



***!YNGWIE!**: ...und ignoriert die jeweils erklingende Fehlermeldung...*



...wenn Ihr dann ein neues Spiel beginnt, könnt Ihr bei fast allen Missionen den „Naboo Starfighter" auswählen

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Unglaublich, aber wahr: Normalerweise gibt es in „Zelda"-Spielen keinerlei Cheats! Mit einem kleinen Trick jedoch könnt Ihr einen Programmierfehler dazu ausnützen, Euch zusätzliche Flaschen für Feen zu besorgen!

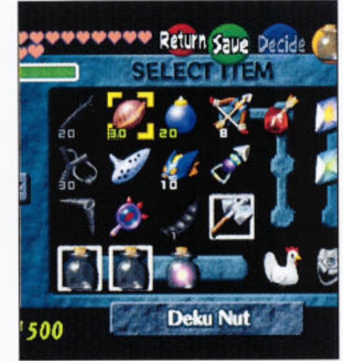
Diese Sache hat aber einen kleinen Haken: Ihr müsst sozusagen einen Gegenstand oder eine Waffe gegen jede zusätzliche Flasche eintauschen. Darum solltet Ihr natürlich unbedingt darauf achten, dass Ihr keine Gegenstände aufgebt, die Ihr später im Spiel noch brauchen könntet!

Experimentiert also am besten mit einem kopierten Spielstand und den verschiedenen Waffen herum (tauscht auch mal den Bogen gegen eine Flasche und benützt dann die Spezialpfeile...).

Und jetzt auf zur Tat: Begebt Euch zu einem Feenbrunnen und legt dort zuerst mindestens eine leere Flasche auf einen gelben Button...



*Ab jetzt wird es trickreich: Nähert Euch einer Fee und drückt auf den gelben Button, auf dem die leere Flasche liegt. Sobald Link die Flasche herausholt, unterbrecht Ihr den Vorgang mit **START***



Legt dann im Gegenstandsbildschirm einen Gegenstand, den Ihr nicht mehr braucht (etwa die Sprengnüsse), auf den gelben Button, auf dem sich die gerade verwendete Flasche befindet...



*...und wenn Ihr nun mit **START** wieder ins Spiel zurückschaltet, muss die Meldung kommen, dass Link eine Fee gefangen hat (wenn nicht, wiederholt Ihr die bisherigen Schritte mit der leeren Flasche)*



Geht dann erneut in den Gegenstandsbildschirm und siehe da: Statt der Sprengnüsse habt Ihr nun eine weitere Flasche inklusive der hilfreichen Fee!



Ihr könnt diesen Trick natürlich mit anderen Gegenständen wiederholen (etwa den Krabbelminen), aber Vorsicht: Ihr bekommt die Gegenstände danach nicht wieder, es wäre also schlecht für Euch, wenn Ihr die Ocarina in eine Flasche verwandelt – Ihr braucht sie noch!

The New Tetris

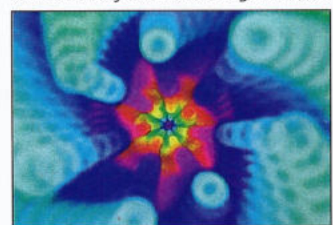
Die Programmierer haben als netten Gag ein **Kaleidoskop** eingebaut:



Zuerst stellt Ihr den Musik-Modus im Optionsmenü auf „CHOOSE" und wählt anschließend das Stück „HALUCI"...



...startet nun ein neues Solospiel und gebt als Namen „HALUCI" ein. Bewegt dann den Cursor auf OK und bestätigt mit Ⓐ...



...und als Ergebnis dürft Ihr die Farbenspiele dieses Kaleidoskops bewundern

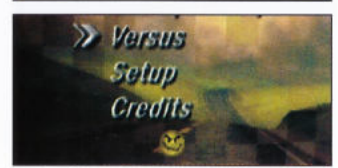


Top Gear Overdrive

Bewegt den Cursor auf die Menüpunkte in der vorgeschriebenen Reihenfolge und drückt nach jedem Punkt [Z].

Cheats

Alle normalen und Bonus-Autos:	VERSUS
CREDITS	SETUP
CREDITS	CHAMPIONSHIP
VERSUS	VERSUS
CREDITS	CREDITS
SETUP	CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP	Season 6:
CHAMPIONSHIP	CREDITS
CHAMPIONSHIP	SETUP
VERSUS	VERSUS
Season 4:	CHAMPIONSHIP
VERSUS	CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP	CREDITS
CHAMPIONSHIP	CHAMPIONSHIP
CREDITS	VERSUS
SETUP	SETUP
SETUP	CHAMPIONSHIP
CHAMPIONSHIP	CREDITS
	SETUP
	SETUP
Season 5:	Andere Credits:
SETUP	SETUP
CHAMPIONSHIP	SETUP
CREDITS	CHAMPIONSHIP
VERSUS	VERSUS



Jede erfolgreiche Cheat-Eingabe wird mit einem fiesen Smiley belohnt



***Alle Autos**: Unter den freigeschalteten „Standard"-Wagen befinden sich der Hummer (fahren Arnold und Sly)...*



...und diese silberne Rakete, der Sieger in allen Leistungsklassen



Die Bonus-Fahrzeuge sind dagegen nicht ganz so ernst zu nehmen, bei Currywurst mit Gurkenscheibenrädern...



...und dem rasenden Tomaten-Taco...



...wiehert sich selbst der Esel in der Glasmenagerie einen Krampf in den Bauch!



***Season 6**: Die gespiegelte Strecke namens „Swampy Depot" bei Nacht ist das letzte durch einen Cheat erreichbare Rennen...*



...den Track „Space Truckin'" müsst Ihr Euch dann noch selbst erspielen!

Vigilante 8

Gebt die nachstehenden Codes als Passwörter im **Optionsmenü** ein.



Cheats

Alle Charaktere und Levels:
JTBT7CFD1LRMGW

Gleiche Autos im Mehrspieler-Modus möglich:
MIX_MATCH_CARS

Verbesserte Abfangraketen:
MISSILE_ATTACK

Unsterblich:
LIVING_FOREVER

Schneller feuernde Waffen:
FIRE_NO_LIMITS

Geringere Schwerkraft:
A_MOON_GETAWAY

Keine Gegner:
POPULATION_OUT

Zeitlupen-Modus:
GO_REALLY_SLOW

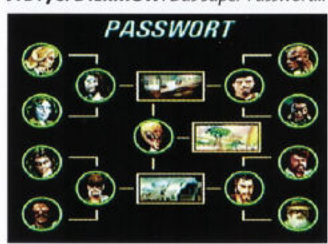
Experten-Modus:
I_AM_TOUGH_GUY

Levelauswahl:
LEVEL_SHORTCUT

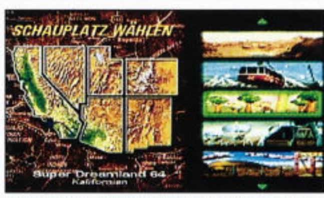
Alle Endsequenzen hintereinander:
LONG_SLIDESHOW



***JTBT7CFD1LRMGW**: Das Super-Passwort...*




...bringt Leben in die noch karge Level- und Charakterlandschaft



Ab jetzt geht's zum Sightseeing in jedes beliebige Operationsgebiet...



...und das auch noch als Alien...



...das sich mal so richtig austoben will!



***LONG_SLIDESHOW**: Wenn Ihr nach diesem Cheat eine beliebige Endsequenz auswählt, so werden alle gezeigt*



***MIX_MATCH_CARS**: Damit bei Zweispieler-Schlachten die Chancen gleich verteilt sind, könnt Ihr jetzt identische Charaktere und Fahrzeuge auswählen*

Die fünf aufsammelbaren Waffen haben jeweils zwei zusätzliche Angriffsmöglichkeiten, die durch bestimmte Tastenkombinationen aktiviert werden. Im nachfolgenden Kasten findet Ihr die geheimen, nicht in der Anleitung genannten Kombis:

Kombis

Abfangraketen-Kombi Leuchtköder (braucht zwei Raketen, die Raketen Eurer Feinde und deren Spezialangriffe folgen nun Euren Raketen und treffen nicht mehr den Wagen):
↑↑↓, MASCHINENGEWEHR

Turboraketen-Kombi Stampede (feuert 1-5 Raketen gleichzeitig):
↑↓↑, MASCHINENGEWEHR

Makromörser-Kombi Salto Mortale (der von Euch anvisierte Wagen wird vom Boden weggesprengt und landet auf dem Dach):
↓↓↓, MASCHINENGEWEHR

K.o.-Kanone-Kombi Prellbock (braucht zwei Ladungen, wirft bei einem Treffer den Gegner zurück):
↓↑↓, MASCHINENGEWEHR

Straßenminen-Kombi Multiplex (legt 1-6 Minen auf einmal ab):
←→↑, MASCHINENGEWEHR



***↓↓↓, Maschinengewehr**: Zuerst braucht Ihr den Makromörser und zwei Ladungen – und schon zappelt Euer Gegner wie eine umgekippte Schildkröte!*

V-Rally Edition 99

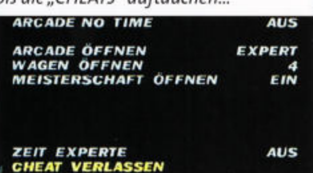
Für den Cheat-Modus drückt Ihr die Tasten [L]+[R], C◀, C▶, [L]+[R] im **„Press Start"-Bildschirm**. Betätigt START, um zum Hauptmenü zu gelangen. Haltet dort [Z] und betätigt so oft [L], bis der Menüpunkt „CHEATS" erscheint. In der Cheat-Modus-Option können nun alle Autos und Strecken freigeschaltet sowie die Uhren im Spiel abgeschaltet werden.



Drückt in diesem Bildschirm die Tastenfolge [L]+[R], C◀, C▶, [L]+[R]



Haltet [Z] und drückt wiederholt auf [L], bis die „CHEATS" auftauchen...



...in denen unter anderem auch das Zeitlimit abgeschaltet werden kann!



Weiterhin gibt es die „EXTRA CARS"...



...und den gnadenlosen Schwierigkeitsgrad nur für „EXPERTE"n...



...die sich dann mit ihrem Lancia Delta in England einem Härtetest unterziehen!



Sophitia: ein gut ausbalancierter Charakter für neue „Soul Calibur"-Spieler

Spektakuläre Bewegungen und mächtige Attacken – in Namcos „Soul Calibur" sind sie schon durch simple Tastenkombinationen möglich. Doch der Weg zum Meistergrad ist weitaus schwerer. Darum besucht unsere Fight-Schule!

Vorschule

Die ersten Schritte auf dem Weg zum Profi beginnen mit drei Vorüberlegungen...

1. Lektion

Zunächst solltest Du über „Soul Calibur" eines wissen: Es gibt keinen leichten Weg, um zu wahrer Meisterschaft zu gelangen. In diesem Spiel findest Du keine übermächtigen Charaktere und auch keine Techniken, mit denen Du jeden Gegner immer und überall besiegst. **„Soul Calibur" stammt aus der japanischen Spieleschmiede Namco und strotzt vor Komplexität und Ausgewogenheit.**

Hast Du Dich schon einmal intensiver mit der „Tekken"-Serie beschäftigt (siehe die TRIX in den SCREENFUN-Heften 11/98 und 12/98), kannst Du bereits erahnen, wie viel Tiefe in „Soul Calibur" steckt.

2. Lektion

Entscheide Dich für einen Charakter und wechsle nicht andauernd zwischen den Figuren. Wenn Du wiederholt gegen Deine Freunde verlierst, liegt das nicht an Deiner Spielfigur, sondern an Dir. Wahrscheinlich setzt Du nur wenige Special Moves und kaum Konter-Techniken ein, somit agierst Du „vorhersehbar".

Darum ist wichtig, dass Du Dich intensiv mit den Fähigkeiten Deines Charakters beschäftigst und alle Möglichkeiten des Spielsystems nutzt. Das Auswendig lernen und Beherrschen sämtlicher Moves ist unbedingt erforderlich!

3. Lektion

Gegen den Computer zu spielen, ist schnell von Erfolg gekrönt. **Daher solltest Du gegen menschliche Gegner antreten, wann immer sich Dir eine Gelegenheit dazu bietet.** Während ein Computer nämlich sein „Programm herunterspult", denken sich Menschen bekanntermaßen stets etwas Neues aus. Das bedeutet, dass Fights gegen Freunde abwechslungsreicher sind und somit Dich beziehungsweise Deine Fähigkeiten mehr fordern.

Darüber hinaus sollte der Practice-Modus Dein „zweites Zuhause" werden. Denn hier lassen sich alle Moves üben und ihre Wirkungen genau studieren. Näheres zu diesem Trainingsmodus findest Du im Spiele-Handbuch auf Seite 74.

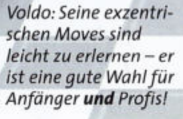


Grundschule

Hier erfährst Du die grundlegenden Spielelemente, um sie zu verinnerlichen...

4. Lektion

Auch wenn scheinbar einigen Spielern ihr wildes Knopfgedrücke zum Sieg verhilft, gewöhn Dir an, die Joypad-Tasten nur kontrolliert zu betätigen. **Andernfalls verlierst Du leicht die Kontrolle über Dein Tun** und wirst für erfahrenere Spieler zu einem leicht erlegbaren Opfer.



*Voldo: Seine exzentrischen Moves sind leicht zu erlernen – er ist eine gute Wahl für Anfänger **und** Profis!*

5. Lektion

Neben **hohen, mittleren und tiefen Angriffen – das bezeichnet jeweils den Bereich, wo getroffen wird, also: hoch = Kopf, Mitte = Brust und so weiter –** gibt es in „Soul Calibur" noch weitere, besondere Attacken.

Special Mid Attacks: Diese Angriffe können stehend und geduckt geblockt werden. Dafür sind diese Techniken entweder sehr schnell ausführbar oder besonders effektiv.

Ground Attacks: Dieser Name bezeichnet Angriffe, die Gegner treffen, die auf dem Boden liegen. Ihnen ist leicht zu entgehen, denn bereits ein einfaches Wegrollen verhindert weitere blaue Flecken.

Unblockable Attacks: Diese Attacken sind so stark, dass sie nicht geblockt werden können. Auch hier gibt es hohe, mittlere und tiefe Varianten. Da alle Unblockable Moves leicht an ihrer langen Ausholbewegung zu erkennen sind, ist die einfachste und effektivste Gegenmaßnahme – die Flucht!

Würfe (Throws): Würfe können ebenfalls nicht durch Blocken abgewehrt werden. Daher setzt man sie gerne gegen passive Gegner ein. Würfen kannst Du nur durch so genannte **„Escape"-Techniken** entgehen. Entweder ist auf Grund des Wurfs eine bestimmte Taste zu drücken, oder Du entgehst Würfen – das ist die Regel – durch Betätigen des Ⓐ- oder Ⓑ-Knopfes.

Da Charaktere in geduckter Haltung nicht geworfen werden können, gibt es so genannte **Mid Throws,** die vor Dir kniende Gegner erfassen. In diesen Fällen ist Entkommen nur durch die entsprechende Escape-Technik möglich.

Es gibt auch Würfe, die Du einsetzen kannst, wenn Du am Boden liegst. Diese heißen **Ground Throws**.



Die Lernphase: Im Practice-Modus werden zu den einzelnen Moves viele Infos eingeblendet...



...auf diese Weise lernst Du die Eigenschaften der verschiedenen Techniken am besten kennen

Taki: Sie ist schnell, aber schwer zu beherrschen und schwierig zu meistern – nur für Könner!

6. Lektion

Variiere Deine Angriffe, denn so fällt es Deinem Gegner schwerer, Dich zu besiegen. **Spieler, die stets die selben Moves ausführen, lassen sich schon nach kurzer Zeit gut einschätzen** (etwa: „Nach dieser Attacke führt er immer den langsamen Kick aus. Also kann ich vorher kontern!").

Auch wenn sich bestimmte Kombinationen von Special Moves bei Dir eingespielt haben und leicht von der Hand gehen – verändere sie!

7. Lektion

Ein oftmals unterschätztes Element in vielen Fightspielen ist das Blocken. Gerade wenn Du gegen „Button Masher" (diejenigen, die wild auf dem Joypad herumdrücken) und erfahrene Spieler antrittst, ist das bewusste Abwehren von Attacken unerlässlich. Es gibt hierbei zweierlei, ein **aktives** und ein **passives Blocken**:

Für passives Blocken brauchst Du nichts weiter zu machen als regungslos dazustehen. Auf diese Weise wehrst Du hohe und mittlere Attacken problemlos ab. Gehst Du in die Hocke, blockst Du tiefe Angriffe.

Beim aktiven Blocken musst Du auf dem Steuerkreuz nach hinten drücken – dies ist in der Praxis die gängigere Methode.

Hohen Attacken kannst Du übrigens auch durch einfaches Niederducken ausweichen und tiefen Angriffen durch Springen.


Die allereinfachste Methode, um der scharfen Klinge des Gegners zu entgehen: blocken

8. Lektion

Führ bei Attacken auch Counter beziehungsweise Konterangriffe aus. **Jeder Move besitzt eine Ausholbewegung, in der man verwundbar ist. Triffst Du den Gegner während einer solchen Bewegung, wird Deine Attacke als Counter gewertet und fügt sogar mehr Schaden als üblich zu.** Selbstverständlich ist der Angriff des Gegners damit abgebrochen.

Gerade dann, wenn Du ahnst, dass Dein Kontrahent mit einer Technik inklusive langer Ausholphase angreift, solltest Du eine blitzschnelle Attacke als Counter einsetzen. Auf diese Weise lassen sich sogar die gefürchteten Unblockable Moves des Gegners verhindern.

9. Lektion

Beweg Dich nicht nur, um anzugreifen, sondern auch, **um die gewünschte Distanz zum Gegner zu finden.** Außerdem kannst Du so Attacken vortäuschen, in den Rücken des Kontrahenten laufen oder ihn auch einfach nur so lange nervös machen, bis er sich einen Fehler erlaubt.

Doch auch hierbei gilt wieder: Kontrolliere Deine Aktionen und achte zudem unbedingt auf die Begrenzungen der Kampfarenen.

Abitur

Die Reifeprüfung für Fortgeschrittene...

10. Lektion

Überwinde die Distanz zum Gegner mit einem Angriff! Gerade, wenn Du gegen Fighter mit großer Reichweite (dank langer Waffe oder enormer Körpergröße) antrittst, ist diese Taktik unbedingt zu berücksichtigen. **Ideal sind Attacken, die mit einem Side Step (Schritt zur Seite) kombiniert sind und zudem noch eine Vorwärtsbewegung besitzen.**

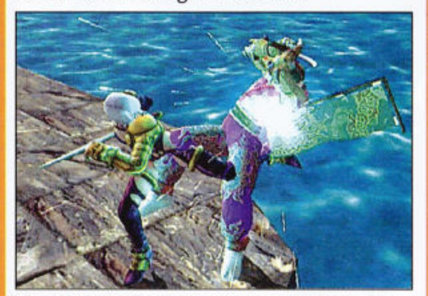

Xianghua (l.) ist auf Grund ihrer geringen Reichweite gegenüber Astaroth im Nachteil...


...doch mit der Attacke ⓍⓍⓎ überwindet sie die Entfernung und greift gleichzeitig noch an!

Text: Michael Martin

11. Lektion

Setz Deinen Gegner unter Druck! **Viele Attacken treiben Deinen Kontrahenten nach hinten, auch wenn er blockt.** So treibst Du ihn letztlich immer näher an den Rand der Arena und kannst eventuell durch einen „Out of the Ring" siegen. Wahrscheinlich wird Dein Gegner auch noch nervös werden, weil er sich seiner misslichen Lage immer bewusster wird. Das verleitet ihn nicht selten zu Fehlern und unüberlegten Aktionen.



Setz Deinen Gegner unter Druck, um ihn an den Rand der Arena zu treiben und nervös zu machen

12. Lektion

Schleudere Deinen Kontrahenten in die Luft! **Bestimmte Attacken wirbeln Deinen Gegner in die Höhe, so dass Du gefahrlos einige Angriffe hinterher setzen kannst.** Diese Techniken nennt man **Mid Air Juggle Combos** oder einfach nur **Juggles**.

Befindet sich Dein Widersacher am Rand der Kampfarena, solltest Du verstärkt Juggles einsetzen, um die Runde durch einen „Out of the Ring" zu entscheiden.

Astaroth: langsam, aber ungeheuer stark – für Faulpelze!



Eine gelungene Mid Air Juggle Combo schleudert den Gegner in die Höhe...



...und liefert ihn dort in der Luft Deinen Attacken wehrlos aus – schlecht für ihn und gut für Dich!

13. Lektion

Setz den **Air Control** und die **Quick Roll** ein! **Wirst Du in die Luft geschleudert, so lenke Deine Figur mit dem Steuerkreuz, um die Landerichtung zu bestimmen (Air Control).** Damit weichst Du nicht nur weiteren Angriffen Deines Gegners aus, sondern vermeidest auch, die Arena unfreiwillig zu verlassen. Außerdem solltest Du unbedingt die **Ⓐ-Taste** in der Luft gedrückt halten, um nach der Landung gleich wieder auf den Beinen zu sein (**Quick Roll**).

14. Lektion

Übe das **Guard Impact!** Auf Seite 83 Deines „Soul Calibur"-Handbuchs findest Du erste Informationen, wie man dieses Verteidigungssystem einsetzt.

Der Vorteil dieser Techniken ist, dass Du den Angriffsrhythmus Deines Kontrahenten unterbrichst, dessen Attacke ins Leere läuft und er für einen kurzen Moment handlungsunfähig ist. Gerade wenn Dein Gegner immer wieder mit den selben Moves und Kombinationen angreift, lässt sich das Guard Impact hervorragend anwenden.

Wehrst Du Angriffe mit [nach vorn und Ⓐ-Taste] beziehungsweise [nach vornunten und Ⓐ-Taste] ab, solltest Du eine schnell auszuführende Attacke oder einen Wurf folgen lassen. Nach dem Parieren mit [nach hinten und Ⓐ-Taste] beziehungsweise mit [nach hintenunten und Ⓐ-Taste] stehst Du sogar seitlich vom Gegner, was Dir noch weitere Vorteile einbringt.



Mit [→+Ⓐ] wehrst Du Angriffe ab



Mit [←+Ⓐ] parierst Du gegnerische Attacken

Nightmare: Dieser Experte für Kämpfe aus mittlerer Entfernung ist selbst unter Experten eine oft getroffene Wahl



Studium

Auf dem Pfad zum höchsten Grad wirst Du Dir noch einige Blessuren holen, aber die Mühe des Paukens lohnt sich...

15. Lektion

Studiere die Eigenschaften Deiner Moves und pass Deinen Kampfstil entsprechend an! Viele Techniken besitzen bestimmte Eigenschaften: Zum Beispiel schleudert ein Move, sofern er als Counter trifft, den Gegner in die Luft – bei einem normalen Treffer wäre das nicht der Fall. Wenn Du Dich mit allen Zusatzeigenschaften vertraut machst, wirst Du Deinen Gegner noch schneller auf die Matte schicken.

Mitsurugi: Der leicht erlernbare Samurai macht die meisten Punkte, indem er Fehler seiner Gegner ausnützt

16. Lektion

Wehre einen Guard Impact mit einem Guard Impact ab. **Wenn Du ahnst, dass der Gegner Deinem Angriff mit einem Guard Impact begegnet und anschließend selbst angreift, dann füge Deiner Attacke einen Guard Impact an.** Diese Variante braucht reichlich Übung, daher solltest Du sie zuvor im Practice-Modus genau studieren.

Stell zuerst Deinen Computergegner auf „Freestyle" und wähle danach unter „Freestyle Settings" den Punkt „Guard Impact" (wahlweise **Repel**, also Abwehren oder **Parry**, Parieren) an.

Auf jede Deiner Attacken antwortet der Gegner nun mit Guard Impact und einer Attacke. Gibst Du nach Deinem Angriff jedoch eine Guard-Impact-Bewegung ein, wehrst Du den gegnerischen Angriff ab. Auf dem Screen wird zudem die Meldung **„Burst 1"** eingeblendet. Dieses Spielchen kannst Du beliebig wiederholen, wobei sich der „Burst"-Zähler jeweils um eins erhöht. Etwas für Profis...



Übe im Practice-Modus den Guard Impact, um auf einen Guard Impact des Gegners vorbereitet zu sein!

17. Lektion

Ab jetzt heißt es nur noch üben, üben, und nochmals üben! Es lohnt sich!!

wwwill mehr: „Soul Calibur" im Internet

- Wenn Du detaillierte Informationen über das Kampfsystem von „Soul Calibur" suchst, surf zu **www.soulcalibur.com** – die umfangreiche Site lässt keine Fragen offen.
- Das „Soul-Calibur-Network" ist unter **www.luminpro.com/soulcalibur** zu finden. Es bietet Infos zu jeder Spielfigur und dem Kampfsystem. Außerdem kannst Du Dich mit weiteren Fans dieses Fightspiels austauschen.
- Verständigungsschwierigkeiten? Achtung! Viele der im Internet vorgestellten Move-Listen **beziehen sich auf die Spielhallen-Version von „Soul Calibur".** Damit Du weißt, welche Tasten zum Beispiel mit „G" oder „K" gemeint sind, wirf entweder einen Blick in den Menüpunkt „Controller-Einstellungen" oder auf das Bild rechts.

Speed Devils / Speed Busters

Ob „Speed Devils“ auf dem Dreamcast oder „Speed Busters“ auf PC – ohne die geheimen Abkürzungen ist der gefürchtete Straßenfeger Driver-X unschlagbar. Nur wer jeden Vorteil nutzt, stößt ihn vom Thron!

Noch freut sich Vanessa über ihr Auto – doch bald ist es nicht mehr ihr Chrom, das glänzt, sondern Dein Grinsen!

HOLLYWOOD

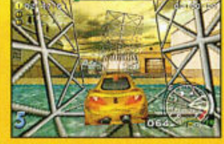
Der Gorilla-Pool



Auf der Hollywood-Piste kannst Du nur nach dem mächtigen Gorilla in der Stadt abkürzen: Halte Ausschau nach der verborgenen Einfahrt links zwischen den Häusern...



...die durch ein Gitter gesperrt ist. Nach einer Rechtskurve erwartet Dich anschließend ein Swimmingpool, den Du kaum überspringen kannst. Aus diesem Grund...



...überquerst Du ihn am besten über die Gitterbrücke in der Mitte. Im „Rückwärts-Modus“ warten hier statt der Brücke zwei praktische Sprungschanzen – nimm sie!

MEXICO

Brücke in der Bucht



Über die mexikanische Bucht führt eine wackelige Holzbrücke: Statt aber die Kurve zu nehmen und Geschwindigkeit zu verlieren, düst Du geradeaus weiter

Auf der Brücke gibst Du ordentlich Gas, denn am Ende fehlt ein Stück und Du brauchst Anlauf für den Sprung!



Die Brücke ist außerdem im „Rückwärts-Modus“ befahrbar: Nach den anfänglichen Sprüngen wartet eine Radarkontrolle mit Bonus-Geld auf Dich



Die süße Billy schmollt so schön, wenn sie verliert...

ASPEN

Ausflug in die Berge



Die erste Abkürzung der Aspen-Piste findest Du gleich nach dem Start: Düse mit Vollgas auf den Pfad, der rechts in die Berge abzweigt



Auf dem Seitenpfad folgt eine schwache Rechtskurve: Lenke vorsichtig, denn im Schnee bricht Dein Flitzer wesentlich leichter aus als auf der Straße



Eine malerische Abfahrt leitet Dich zurück auf die Piste: Auch in der anderen Richtung ist der Bergweg gut sichtbar und lässt sich problemlos befahren

Die Eishöhle



Hast Du die Seilbahn passiert, gibt's eine weitere Abkürzung zu entdecken: Halte an der Auffahrt mit der leichten Rechtskurve am linken Straßenrand...





...nach einer Eiswand Ausschau, die durch Bäume vor Blicken geschützt ist. Brettere zwischen diesen Bäumen hindurch in die Eiswand. Sie zerbricht!

In der folgenden Höhle fallen Eiszapfen von der Decke. Auch in der entgegengesetzten Richtung kannst Du die Höhle als Abkürzung nutzen

Rutschpartie auf dem Eissee



Die Fahrt über den See ist nur im Winter zu empfehlen (sonst wird's nass): Flitze in der Linkskurve nach der Eishöhle zwischen den Bäumen hindurch...



...und Du gelangst zum Eissee. Brettere einfach immer weiter geradeaus, und Dein Weg führt Dich schnurstracks auf die normale Strecke zurück



Während Du den See im Winter vorwärts wie rückwärts für Bestzeiten nützt, wagen zur Sommerszeit nur Profis die Fahrt am schmalen Strand entlang



Die anderen Fahrer – hier Corey Thompson – beobachten Dich genau und bieten Dir Wetten an, durch die Du schnell an viel Geld kommen kannst!

CANADA

Sprung auf die Festung





Um die Abkürzung über die Festung zu nehmen, hältst Du Dich auf der Wiese vor dem Leuchtturm rechts und achtest auf eine Abzweigung zwischen den Bäumen

Es folgt eine Auffahrt: Nimm möglichst viel Schwung und zünde im Notfall einen Nitro, damit Dich die Sprungschanze bis aufs Dach der Festung katapultieren kann

Reicht die Geschwindigkeit nicht, bremst Du vor dem Sprung und nimmst den Weg durch die Unterführung. Im Rückwärts-Modus kannst Du die Festung nicht durchqueren

Das Sägewerk







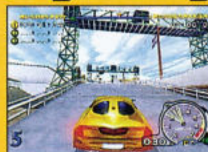
Beim Sägewerk erwartet Dich eine weitere Abkürzung: Düse mit Vollgas von der Straße und links an dem Holzhaus vorbei. Du gelangst zu einem...

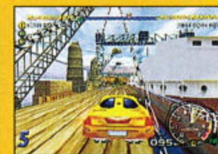
...Nebengebäude, in dem sich ein mächtiger Rotor langsam dreht. Fahr geradewegs auf den Holzstapel davor und achte dabei auf den Propeller

Vorsicht: Gleich nach dem Sprung folgt eine scharfe Linkskurve – langsamer fahren! Düst Du entgegen der Fahrtrichtung, dann empfehlen wir einen Nitro

Fahrt auf glitschigem Holz







Im Hafen angekommen, hältst Du Dich zunächst links und erspähst die Sprungschanze hinter den mächtigen Holzkisten auf der rechten Seite

Versuch, möglichst gerade auf die Sprungschanze zu flitzen, denn sie katapultiert Dich auf schwingende Holzstämme. Dieser Sprung ist sehr riskant!

Halte Dich auf den Holzstämmen in der Mitte, denn sie sind leicht versetzt. Auf dem Rückweg ist es unmöglich, auf die Holzstämme zu gelangen

Tumult in der Scheune







Nach dem Hafen führt die Strecke an einem Silo mit großer Scheune vorbei. Schneide den Acker links und düse auf den Misthaufen vor der Scheune auf der rechten Seite

Damit der Sprung in die Scheune gelingt, musst Du sehr schnell sein und möglichst genau die Mitte des Misthaufens treffen: Seitlich ist die Katapultwirkung leider nur gering

Eine Rechtskurve nach der Scheune bringt Dich wieder auf die richtige Piste. In der entgegengesetzten Richtung bleibt Dir nur die Straße – Du gelangst nicht in die Scheune!

LOUISIANA

Der Tanker







Die erste Abkürzung findest Du im Hafen rechts neben der verrosteten Stahlträgerbrücke: Mach einen Schlenker nach links und rase dann auf die Sprungschanze zu...

...die Dich auf den praktischerweise nahe gelegenen Tanker katapultiert. Das ist nicht leicht, ohne seitlichen Schlenker landest Du mit etwas Pech direkt im Hafenbecken

Auf dem Tanker gibst Du Vollgas und bremst kurz vor dem Ende ab, denn es folgt eine scharfe Rechtskurve. Im Rückwärts-Modus führt allerdings kein Weg auf den Tanker

Die Wasserschleuse







Optimale Bestzeiten erreichst Du durch die Abkürzung nach der Wasserschleuse nur, wenn die Ampel davor auf grün steht. Ansonsten ist das Wasserbecken geflutet

Düse also bei Grünlicht nach der Wasserschleuse rechts neben der Brücke vorbei. So gelangst Du in das Wasserbecken, das Dich direkt unter der Brücke hindurch führt

Nach einer scharfen Linkskurve düst Du geradeaus das Wasserbecken entlang: Nutz an dieser Stelle unbedingt einen Nitro! Rückwärts ist diese Abkürzung nicht befahrbar

NEVADA

Raserei im Tunnel







Die erste Abkürzung findest Du rechts neben der Brücke, auf der in der dritten Runde das UFO abstürzt: Halte Dich vor der Brücke rechts und brettere auf die Schienen...

... neben der Fahrbahn, die Dich zu einer Sprungschanze rechts neben der Brücke führen. Bleib dabei genau auf den Schienen, denn andernfalls fliegst Du in den Abgrund!

Die Sprungschanze katapultiert Dich auf weitere Geleise, die in einen Tunnel führen. Rückwärts kannst Du die Geleise nicht nützen – der Sprung ist unmöglich

Unter Beschuss





Die zweite Abkürzung in Nevada entdeckst Du nach dem „Speed Devils"-Tunnel: Halte Dich im Tunnel rechts und suche nach dem Ende die Abzweigung auf der linken Seite...

...die eine Auffahrt hochführt. Halte Dich auf ihr eher links. Bei Nacht ist dieser Pfad nur schwer zu sehen: Orientiere Dich daher an dem beleuchteten Piratenschiff

Die Auffahrt bringt Dich auf einen Steg, der links am Piratenschiff vorbei führt: Auch wenn Du die Strecke in die entgegengesetzte Richtung befährst, musst Du auf Kanonenschüsse achten

Am Ende des Spiels musst Du gegen Driver X antreten!





Text: Oliver Ehrle

CRAZY TAXI



Howdy, Rowdy: So perfektionierst Du Deinen Fahrstil und entdeckst spendierfreudige Kundschaft an entlegenen Orten.

Glänzend gelb und unzerstörbar: Das „Crazy Taxi" hält alles aus!

Fahrpraxis



Für den Crazy-Through-Bonus rast Du an den anderen Autos vorbei

Crazy Through

Für Bonus-Moneten überzeugst Du mit lässigen Stunts: Gelingen Dir mehrere Kunststücke ohne Anrempeln, gibt's obendrein Combo-Dollar. Das einfachste Manöver ist der Crazy Through: Düse mit einem Fahrgast durch den dichten Verkehr, und Du erhältst einen Bonus für jeden überholten Wagen.



Der Berg mit der Straßenbahn eignet sich prima für weite Sprünge über andere Fahrzeuge hinweg

Crazy Jump

Für mächtige Sprünge erhältst Du den Crazy-Jump-Bonus: Nutz die Zugbrücke, Schanzen, das Parkhaus und die U-Bahn-Schächte als Katapulte. Damit es in der Kasse ordentlich klingelt, solltest Du viel Anlauf nehmen oder kurz vor dem Absprung einen Crazy Dash (siehe rechts unten) zünden.



Nach Betätigung von Ⓧ sausen selbst träge Kunden mit schnellen Schritten in Dein Taxi

Crazy Cry

Der Ansporn für träge Kunden ist zwar kein Fahrmanöver, spart aber Zeit: Wenn Du nicht direkt vor den Füßen eines Passagiers hältst, trottet er oft mit langsamen Schritten auf Deinen Wagen zu. Dank des Ⓧ-Knopfes machst Du ihn auf das knappe Zeitlimit aufmerksam, und er sprintet in Dein Fahrzeug!

Crazy Drift



Für einen Crazy Drift düst Du auf die Kurve zu und gibst Vollgas. Kurz vor der Kurve reißt Du...



...das Steuer herum und betätigst schnell Ⓐ und dann Ⓑ. Um den folgenden Trudel...

Je nach Speed führst Du den Crazy Drift auf zwei Arten aus:

Bei hoher Geschwindigkeit genügt in der Kurve bereits ein Druck auf die Bremse [L], damit Dein Wagen ausbricht.

Komplizierter wird's bei niedriger Geschwindigkeit, wie etwa in der Taxi-Schule (Crazy-Box-Modus) auf Stufe 1-2: In einer solchen Situation bretterst Du auf die Kurve zu und schlägst das Lenkrad voll ein. Dann schaltest Du für einen Moment in den Rückwärtsgang und wieder zurück in den Vorwärtsgang. Das Gas bleibt voll gedrückt.

In der Praxis wischst Du mit dem Daumen nacheinander fix über die Knöpfe Ⓐ und Ⓑ.



...zu brechen, lässt Du Gas und Steuer los. Eventuell musst Du dann noch gegenlenken

Crazy Dash



Lass den Wagen rollen und lege dann für knapp eine Sekunde den Rückwärtsgang ein...



...wechsle nun in den Vorwärtsgang und gib gleichzeitig Gas: Dein Taxi sprüht Funken!

Mit dem Crazy Dash verdienst Du nur indirekt Moneten: Das Turbo-Manöver katapultiert Deinen Wagen auf Höchstgeschwindigkeit, was sich positiv auf den Zeitbonus auswirkt und weite Sprünge ermöglicht.

Um den Crazy Dash zu zünden, muss Dein Wagen wenigstens langsam rollen: Lass das Gas [R] los, schalte für knapp eine Sekunde mit Ⓐ in den Rückwärtsgang und betätige danach gleichzeitig die Tasten für Vorwärtsgang Ⓑ und Gas [R].

Hat's geklappt, dann düst Dein Wagen Funken sprühend los.





Entlegene Kundschaft

Im Notfall abtauchen



Beim ersten Besuch wartet der Punk gegenüber der mächtigen Klippen: Spring ins Wasser und...



...achte auf das Dollar-Zeichen, das mögliche Passagiere markiert. Nachdem Du den Punk...

Wer den Hi-Score sprengen möchte, darf sich nicht auf die Passagiere am Straßenrand verlassen: Etwas abseits entdeckst Du großzügige Kunden, die bereitwillig ihre Geldbeutel entleeren. Besonders spritzige Zeitgenossen verstecken sich sogar unter dem Wasser:

Düse nahe der Zugbrücke in den Kanal, auf dessen Grund an verschiedenen Stellen ein Punk wartet. Da die Beschleunigung Deines Taxis unter Wasser zu wünschen übrig lässt, zündest Du laufend den Crazy Dash.



...erreicht hast, fährst Du kurz an und startest anschließend mit einem Crazy Dash durch

Spring aufs Dach!



Nimm viel Anlauf oder zünde einen Crazy Dash, wenn Du auf ein U-Bahn-Schachtdach zu rast



Die Schanze katapultiert Dich auf eines der Häuser: Frühbremser knallen leider gegen die Wand

Nicht nur unter Wasser, auch auf den Dächern warten eilige Reisende auf Deine Dienste:

Nutze die Zugbrücke oder die Dächer der U-Bahn-Schächte als Schanzen zum Sprung auf die umliegenden Dächer. Hierfür brauchst Du gewöhnlich viel Anlauf oder einen Crazy Dash.

Bei der Landung solltest Du darauf achten, nicht über das andere Ende des Dachs wieder auf die Straße zu plumpsen. Ein Crazy Drift, kombiniert mit einer Vollbremsung, garantiert meist eine sichere Landung.



Punk sei Dank: Hier erwartet Dich mal wieder der spendierfreudige Alternativrocker

Der schmale Grat

Der Steg im Hafen ist eine Goldgrube: Vier Kunden warten hier auf einen flotten Fahrer. Die Zufahrt machst Du wegen des großen Steintors schon von weitem aus. Bremse rechtzeitig vor den zukünftigen Kunden, denn übereifrige Piloten schlittern ins Wasser. Auch das Wendemanöver ist ein wenig kompliziert: Gib nicht zu viel Gas!



Das mächtige Steintor im Hafen markiert die Abfahrt zum Bootssteg: Düse einfach durch das Tor...



...und bereite Dich auf ein exaktes Bremsmanöver direkt vor den winkenden Passagieren vor



Wer zu übermütig auf den Steg brettert, kann nicht mehr rechtzeitig bremsen und landet im Wasser

Fahrt im Untergrund



Um nicht an diesem U-Bahn-Schacht vorbeizudüsen, drosselst Du kurz vor dem Schacht...

Auch im Untergrund triffst Du auf zahlungsfreudige Klientel:

Knattere einfach in einen der U-Bahn-Schächte zum unterirdischen Bahnsteig. Die U-Bahn fährt leider nur gelegentlich, und darum haben einige Passagiere das lange Warten satt.

Nebenbei dient das Schienennetz auch noch als willkommene Abkürzung: Achte jedoch auf entgegenkommende Züge!



...die Geschwindigkeit. Die holprige Treppe fährst Du nicht nur hinunter, sondern auch hinauf



Am Bahnsteig warten oftmals winkende Kunden – nur leider nicht an jeder Haltestelle

Versteckte Seitenstraßen



Wende nach dem Start am Riesenrad und halte links Ausschau nach einer breiten Treppe

Auf der Suche nach Kunden solltest Du auf jeden Fall am Straßenrand nach versteckten Abzweigungen suchen.

Den ersten Seitenweg findest Du nahe dem Start (beim Riesenrad): Wende nach Spielbeginn den Wagen und fahr den Berg hinter Dir hinab. Auf der linken Seite entdeckst Du eine Treppe, die zu einem Jahrmarkt führt. Hier wartet ein Großauftrag!



Die Treppe führt Dich zu einem Jahrmarkt, der kaum Menschen anlockt: Der einzige Besucher...



...zückt sofort den Geldbeutel und verlangt eine Fahrt zum anderen Ende der Stadt

Text: Oliver Ehrle



„Ready 2 Rumble Boxing“ – auf Segas Dreamcast wesentlich besser als auf dem N64 oder der Playstation!

Inhalt

Seite

Incoming

Drückt im **Hauptmenü** nacheinander ↑↓←→Ⓧ↑↓←→Ⓨ, um ein Cheat-Menü aufzurufen. Dort könnt Ihr neben der Levelauswahl folgende Optionen einstellen: Unsterblichkeit, unendlich viele Leben, unbegrenzt Munition und eine bessere Zielvorrichtung.



↑↓←→Ⓧ↑↓←→Ⓨ: Nach der Eingabe des Cheats im Hauptmenü...

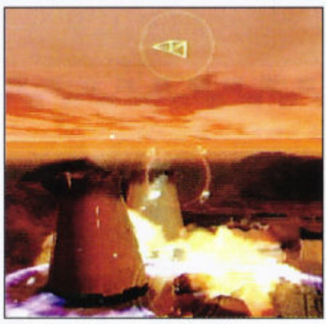


...findet Ihr dieses Cheat-Menü...



...mit dem Ihr Euch erfolgreich in die höchsten Missionen schmuggeln könnt

Text: Andreas von Lepel, Michael Stapf



Mit der unbegrenzten Munition und der optimierten Zielvorrichtung bleiben weder die Bauten auf dem Boden...



...noch die feindlichen Kampfjets am Abendhimmel vor Euch verschont

Ready 2 Rumble Boxing

Bronze-Klasse-Boxer

Gebt im Championship-Modus den Code **RUMBLE POWER** als Namen für Euer Box-Center ein. Alle Boxer der Bronze-Klasse können nun ausgewählt werden. Zusätzlich wird Kemo Claw im Arcade-Modus freigeschaltet.

Silber-Klasse-Boxer

Gebt im Championship-Modus den Code **RUMBLE BUMBLE** als Namen für Euer Box-Center ein. Alle Boxer der Silber-Klasse können nun ausgewählt werden. Zusätzlich wird Bruce Blade im Arcade-Modus freigeschaltet.

Gold-Klasse-Boxer

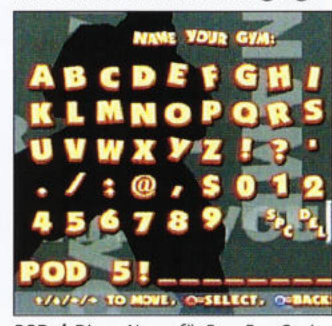
Gebt im Championship-Modus den Code **MOSMA!** als Namen für Euer Box-Center ein. Alle Boxer der Gold-Klasse können nun ausgewählt werden. Zusätzlich wird Nat Daddy im Arcade-Modus freigeschaltet.

Champ-Klasse-Boxer

Gebt im Championship-Modus den Code **POD 5!** als Namen für Euer Box-Center ein. Alle Boxer der Champ-Klasse können nun ausgewählt werden. Zusätzlich werden noch alle Boxer im Arcade-Modus freigeschaltet, inklusive des gefürchteten Damien Black.

Andere Boxer-Outfits

Drückt in der **Charakterwahl** Ⓧ+Ⓨ.



***POD 5!**: Dieser Name für Euer Box-Center im Championship-Modus...*



...schaltet die Härtesten der Harten, die gnadenlosen Champs, frei!



Mit Nat Daddy und Damien Black (r.) im Ring hält der Ringrichter doch Abstand!



Ⓧ+Ⓨ: Beim Machtkampf der Zwillingsbrüder verschafft ein Klamottenwechsel in der Charakterauswahl mehr Übersicht

Speed Devils

Alle Cheat-Codes müssen während des laufenden Rennens eingegeben werden. Eine Bildschirm-Einblendung bestätigt die richtige Eingabe.



Cheats

Alle Autos und Strecken:
Ⓑ→Ⓑ→↑Ⓑ↑

Unbegrenzt Nitros:
↓↑↓↑ⒶⓍⒶ

Nächsthöhere Fahrerklasse:
↓→↓→ⒶⓍⒶ

100.000 Credits:
Ⓐ→Ⓐ→↑ⒷⒶ



Ⓑ→Ⓑ→↑Ⓑ↑: Gebt den Code direkt im Rennen ein. Erst kommt eine schriftliche Bestätigung Eurer Schummelei...



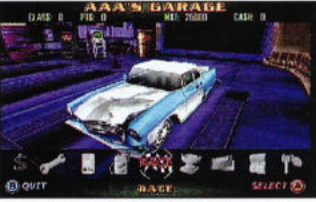
...und anschließend könnt Ihr (zurück in der Garage) alle Autos...



...und Strecken nach Wunsch einstellen



↓↑↓↑ⒶⓍⒶ: Die unendlichen Nitro-Ladungen helfen Euch auch dabei, mit Höchstgeschwindigkeit an dem Tornado vorbei in Sicherheit zu düsen!



Ihr seid Profi-Raser? Falls Ihr Euch schon von Anfang an einer etwas größeren Herausforderung stellen wollt...



↓→↓→ⒶⓍⒶ und Ⓐ→Ⓐ→↑ⒷⒶ: ...dann hüpft mit den Codes doch eine Klasse höher und holt Euch zusätzlich noch das nötige Kleingeld fürs Tuning

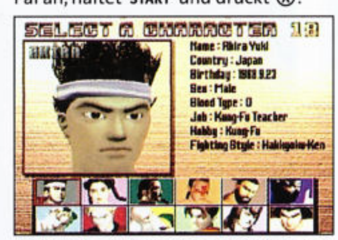
Virtua Fighter 3tb

Mit „Alphabet“-Kämpfer spielen

Beginnt ein neues Spiel im **„Normal Mode“**. Bewegt den Auswahlkasten auf Akira und drückt **START**, geht anschließend auf Lion und Pai (jedes Mal mit **START** bestätigen). Wählt nun einen beliebigen Charakter mit Ⓐ aus.

Gegen „Alphabet“-Kämpfer antreten

Beginnt ein neues Spiel im **„Normal Mode“**. Bewegt den Auswahlkasten auf Akira und drückt **START**, geht anschließend auf Lau und bestätigt wieder mit **START**. Wählt abschließend Pai an, haltet **START** und drückt Ⓧ.



Für beide „Alphabet“-Spielmodi fangt Ihr auf Akira an und geht dann wie im Text oben beschrieben vor



Witzig: Wenn dieser belesene Krieger zu kräftig einstecken muss, löst er sich in Buchstabensalat auf


Klein, aber fein!
Das könnt ihr euch jetzt anhängen lassen!
Zum BRAVO ScreenFun Jahresabo gibt's als Dankeschön den kleinen Bruder vom Nintendo-Gameboy als coolen Schlüsselanhänger. Zusammen mit Super Mario könnt ihr acht spannende Level bis zur Befreiung der Prinzessin Toadstool durchspielen. Super-Extra: Das silberne „Gamebaby" ist gleichzeitig auch eine Uhr mit Weckfunktion.
Echt trendy – wie BRAVO ScreenFun eben!
Das spielend leichte Abo:
Du versäumst ab sofort keine ScreenFun-Ausgabe mehr!
Du hast alle Hefte pünktlich im Briefkasten!
Du zahlst keine Zustellgebühr!
Du kannst das Abo jederzeit wieder kündigen!
rauensgarantie: Ich weiß, dass ich innerhalb von
ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden
– diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach
20086 Hamburg widerrufen kann.
Bestellung habe ich abgeschickt am:
Abo-Hotline
0180/5301417 (DM 0,24/Min.)
Fax 040/3019-8182
PM
Nintendo
GAME
TIME/JUMP
ALARM
Bitte Coupon ausfüllen und schicken an: Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg.
JA, bitte liefert mir BRAVO ScreenFun bequem im Abonnement zum gleichen Preis wie am Kiosk zum Bezugspreis von halbjährlich DM 27,00 regelmäßig.
Die Zustellgebühr übernimmt der Verlag und die Belieferung kann ich jederzeit zum nächsterreichbaren Heft beenden! Das Geld für eventuell schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte, erhalte ich dann umgehend zurück. Den Nintendo Gameboy (182) kann ich in jedem Fall behalten. Ich bin damit einverstanden, dass mir der Verlag weitere interessante Angebote macht (falls nicht erwünscht, bitte streichen). Die erste Zeitschrift kommt in ca. 4 Wochen. Bitte liefert an:
Name
Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:
❑ Ich zahle bargeldlos per Bankeinzug und erhalte meine Zeitschrift einen Monat kostenlos.
❑ 1/2 jährlich ❑ jährlich
Kontonummer
Geldinstitut BLZ
❑ Ich zahle gegen Rechnung ❑ 1/2 jährlich ❑ jährlich
Telefon 1. Unterschrift
(Unterschrift des Erziehungsberechtigten, falls du noch keine 18 Jahre alt bist.)
Vertrauensgarantie: Ich weiß, dass ich innerhalb von 14 Tagen ab Absendung der Bestellung – rechtzeitiges Absenden genügt – diese Bestellung beim Heinrich Bauer Verlag, Brieffach 14307, 20086 Hamburg widerrufen kann. Dieses Angebot ist gültig bis zum 31.05.2000 und gilt nicht für Auslandsbestellungen.
Datum 2. Unterschrift Geburtsdatum
OV 03/005 02/01794

BRAVO SCREENTRIX AKTION!

Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann einfach anrufen (Achtung: nur innerhalb von Deutschland möglich). Die Aktions-Telefonnummer ist: (0190) 669 860 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM. Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Oder schreibt eine Postkarte mit dem jeweiligen Stichwort an: BRAVO SCREENTRIX, Stichwort:…, Postfach 200 221, 80002 München. Aktionsschluss ist der 31.5.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Tolle Preise zu gewinnen!

Brandneue Spiele-Technik nur für Euch: Greift zum Telefon oder schickt eine Postkarte, dann könnt Ihr mit etwas Glück diese Preise einfahren.

1 x japanische Playstation 2 mit Spiel

Seite 14

Sie ist schwarz, spielt DVDs ab und sieht ganz anders aus als ihre Vorgängerin: die Playstation 2. Anfang März steht das Technik-Wunder in Japan im Laden. Wir verlosen eines dieser heißen Exemplare. Ruft an unter der Telefonnummer **(0190) 669 860 62** oder schreibt uns eine Postkarte mit dem Stichwort **„Playstation 2"** – für den glücklichen Gewinner gibt's die neue Konsole gleich mit einem Spiel dazu!

3 x Sega-Dreamcast-Konsole mit 1 Spiel

Seite 6

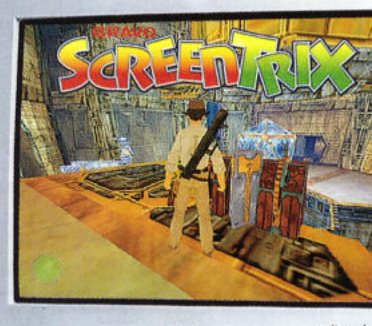
Endlich wird es wahr: Konsolen-Kommunikation übers Internet, Multiplayer-Sessions ohne Splitscreen, hoch aufgelöstes Zocken mit ruckfreiem Bildaufbau! Wollt Ihr das Vergnügen haben? Und gleich „Tomb Raider IV" drauf spielen? Ruft an unter der Telefonnummer **(0190) 669 860 63** oder schreibt uns unter dem Stichwort **„Dreamcast"** – und packt die Konsole und Lara vielleicht bald aus!

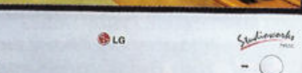
3 x voll ausgestatteter Spiele-PC mit Voodoo3

Seite 45

Drei von Euch können ihn gewinnen – einen komplett ausgestatteten Spiele-PC: Pentium II 350 mit 64 MB RAM, Voodoo3-Karte, 4-GB-Festplatte, 40-fach-CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster PCI 128 sowie 17-Zoll-LG-Monitor.

Ruft einfach an unter der Telefonnummer: **(0190) 669 860 64.** Oder schreibt eine Postkarte. Das Stichwort: **„Pentium"**.









5 x Game Boy Color mit „Pokémon"-Package

Seite 5

Pikachu & Co. für unterwegs: Mit dem knallbunten Handheld spielt und tauscht Ihr zwischen blauer und roter Edition – und das Link-Kabel gibt's auch noch drauf. Ruft an unter der Telefonnummer **(0190) 669 860 65** oder schreibt eine Postkarte. Das Stichwort heißt natürlich: **„Game Boy"**.